



HUMANISTINEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

**Toimintamalli tyttöjen ja nuorten naisten peli-  
toimintaan**

Pelitalo Muikun kehittäminen

*Asta Keskisaari*

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

5 / 2017

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

### TIIVISTELMÄ

<b>Työn tekijä</b> Asta Keskisaari	<b>Sivumäärä</b> 46 ja 5 liitesivua
<b>Työn nimi</b> Toimintamalli tyttöjen ja nuorten naisten pelitoimintaan	
<b>Ohjaava(t) opettaja(t)</b> Anita Saaranen- Kauppinen	
<b>Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja</b> Kuopion nuorisopalvelut, Kimmo Pölkki ja Savon aluekoordinointi, Heta Malinen	
<b>Tiivistelmä</b> <p>Opinnäytetyön tavoitteena oli kokeilla ja kehittää toimintamalli tyttöjen ja nuorten naisten pelitoiminnoista nuorisotyön kentälle. Tavoitteena oli myös toimintamallin yhdistäminen osaksi nuorisopalveluiden toimintaa. Oheistavoitteina oli toimintoihin osallistuvien tyttöjen ja nuorten naisten sosiaalinen vahvistaminen, turvallisen ympäristön luominen, matalan kynnyksen toiminnan järjestäminen sekä vertaiskokenemusten ja -tuen mahdollistaminen.</p> <p>Toimintamallia tytöille ja nuorille naisille suunnattujen pelitoimintojen toteuttamiseen ei ollut opinnäytetyötä tehdessä vielä olemassa, vaikka nuoret käyttävät yhä enemmän aikaa pelien parissa. Tämän takia aihe opinnäytetyölleni oli ajankohtainen ja nuorisotyössä tehtävää pelitoimintaa selkeästi kehittävä. Lisäksi se loi uuden palvelumuodon sekä tilaajatahoille että nuorille.</p> <p>Opinnäytetyössäni käytin menetelminä käytännön toimintaa, kyselyä ja haastattelua. Kaikkien näiden avulla pyrittiin saamaan nuorten ääni kuuluviin pelitoiminnan kehittämistä ja toteuttamista varten. Opinnäytetyössäni tehdyistä kartoituksista ja huomioista syntyi pelitoimintaa ohjaavat suuntaviivat vastaavanlaiseen työhön nuorisotyön kentällä.</p> <p>Tilaajina opinnäytetyölleni toimi Kuopion nuorisopalvelut yhteistyössä Savon aluekoordinoinnin kanssa. Opinnäytetyöni keskittyi Pelitalo Muikun toimintaympäristöön, joka toteuttaa digitaalista nuorisotyötä Kuopion nuorisopalveluiden koordinoimana.</p>	
<b>Asiasanat</b> nuorisotyö, pelit, ryhmä, haastattelut, toimintamallit, tytöt, naiset	

**HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES**  
**Degree program of civic activities and youth work**

**ABSTRACT**

<b>Author</b> Asta Keskisaari	<b>Number of Pages</b> 46 + 5
<b>Title</b> A procedure for girls and young women gaming activities	
<b>Supervisor(s)</b> Anita Saaranen- Kauppinen	
<b>Subscriber and/or Mentor</b> Kuopio Youth Services, Kimmo Pölkki and regional coordinator of youth information work in Savonia region, Heta Malinen	
<p><b>Abstract</b></p> <p>Purpose of my thesis was to create a procedure or a model for youth work field about gaming activities targeted at girls and young women. Goal was also to unite this activity as a permanent part of youth work field and to provide social reinforcement for participating girls and young women, creating safe environment, providing low threshold operation and enabling support and experiences. All the participating youth in the group were equals.</p> <p>When I made my thesis, there was not a procedure for organizing gaming activities for girls and young woman. For this reason, my thesis was timely and did develop the youth work field. My thesis also created a new form of service for my subscribers and for youth.</p> <p>In my thesis I used practical activities, inquiry and interview as my methods. All these methods strive to get the voice of youth about developing and achieving the gaming activities. From all survey and observation, I did during the thesis, I created a procedure for parallel activities in the youth work field.</p>	
<b>Keywords</b> youth work, games, group, interviews, procedures, girls, women	

## **SISÄLLYS**

1 JOHDANTO	5
1.1 Opinnäytetyön lähtökohdat	6
1.2 Tarve ja tavoitteet	10
2 TILAAJAN ESITTELY	10
2.1 Kuopion nuorisopalvelut	11
2.2 Pelitalo Muikku	11
2.3 Savon aluekoordinointi	12
3 PELAAMINEN ILMIÖNÄ	13
3.1 Pelitoimintaan liittyvät käsitteet	13
3.2 Ryhmän toimintaan liittyvät käsitteet	17
3.3 Toiminnan merkitys kohderyhmälle	19
4 TOTEUTUS	20
4.1 Toiminnassa käytetyt menetelmät	22
4.2 Haastattelu	24
4.3 Kysely	25
5 TOIMINTAMALLI	25
5.1 Toiminnasta saadut tulokset	28
5.2 Haastattelusta saadut tulokset	32
5.3 Kyselystä saadut tulokset	34
6 YHTEENVETO JA POHDINTA	38
6.1 Toimintamallin onnistuminen	39
6.2 Toimintamallin soveltuvuus	41
6.3 Kehittämistyön onnistuminen	44
LÄHTEET	46
LIITTEET	48

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyönäni kokeilin tyttöjen ja nuorten naisten pelitoimintaa Kuopion Pelitalo Muikussa. Pelitoimintaa järjestin helmi- maaliskuussa 2017. Opinnäytetyön aikana tekemistäni selvityksistä ja toiminnoista syntyi toimintaa ohjaava malli. Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää toimintamalli tyttöjen ja nuorten naisten peliryhmästä Kuopion nuorisopalveluiden ja erityisesti Pelitalo Muikun käyttöön. Toimintamalliin sisältyy aikatauluihin, toimintoihin ja menetelmiin sekä ryhmän kokoon ja ryhmäytymiseen liittyvät asiat. Toimintamallin tarkoituksena ei ollut luoda tarkkaa ohjeistusta toiminnalle, vaan sen tarkoitus oli kartoittaa ja kokeilla tyttöjen ja nuorten naisten ohjattua pelitoimintaa Kuopiossa. Tuloksia näistä kartoituksista ja kokeiluista on syntynyt haastatteluiden, kyselyn ja käytännön toimien muodossa. Tämän opinnäytetyön aikana olen pyrkinyt selvittämään tytöiltä ja nuorilta naisilta toiveita toimintaan liittyen sekä kokeilemaan toivottuja asioita käytännössä nuorten ehdoilla. Opinnäytetyössäni tehdyt huomiot voivat toimia suuntaviivoina jatkossa vastaavanlaisissa toiminnoissa.

Tyttöjen ja nuorten naisten pelitoimintaa järjestettiin pienryhmässä keskiviikkoisin kolmen tunnin ajan viiden viikon aikajaksolla. Ryhmään osallistui aina kolmesta neljään keskenään vertaista tyttöä ja nuorta naista. Toiminta keskittyi pääasiassa tietokonepelaamiseen, mutta muutamilla kerroilla mukana toiminnassa oli myös virtuaalitodellisuuslasit ja konsoli. Toiminnan tarkoituksena oli olla nuorten toiveiden mukaista ja nuorille mielekästä. Ohjaajana toimin pääasiassa toimintojen mahdollistajana ja toiveiden kuuntelijana vertaisohjaajan roolissa perinteisen ohjattava- ohjaaja suhteen sijasta.

Peleissä tapahtuu päivittäin yksilökohtaisia kokemuksia esimerkiksi epäoikeudenmukaisuudesta, pettymyksistä, iloista, kavereista ja uusien asioiden oppimisesta. Nuori tarvitsee näiden peleissä tapahtuvien ilmiöiden käsittelyssä peilejä ja näkökulmia, joiden tukemana tai ohjauksella hän pystyy muodostamaan sekä ilmaisemaan oman näkemyksensä ja mielipiteensä asioista. (Lauha 2014, 14.) Toimintani vertaisohjaajana ja muut vertaiset ryhmän jäsenet mahdollistavat tällaisten kokemusten peilaamisen ja erilaisten näkökulmien ilmaisemisen. Jokainen yksilö kokee peleissä kohdattavat asiat yksilöllisesti. Esimerkiksi jokin asia mikä voi järkyttää toista, voi olla toiselle mitäänsanomaton asia. Näiden tunteiden ja asioiden käsittelyssä vertaisilla nuorilla ja

luottamuksellisella ilmapiirillä on suuri rooli. Esimerkiksi jokainen toimintaan osallistunut tyttö ja nuori nainen oli kohdannut jonkinlaista syrjintää tai epäoikeudenmukaista kohtelua liittyen pelaamiseen. Henkilökohtaisesti olen myös joutunut kokemaan samankaltaisia asioita, jolloin ymmärrän näitä läpikäytäviä asioita ja siihen liittyviä tunteita paremmin vertaisohjaajan roolissa, kuin esimerkiksi pelaamaton nuori nainen tai terapeutti. Omakohtaisen kokemuksen ansioista pystyn myös tuomaan tukea ja näkökulmia asioiden käsittelyyn. Vertaisten tuki asioiden käsittelyssä ja niistä puhuttaessa osoittautui ryhmään osallistuneille nuorille tärkeäksi, sillä keskustelimme esimerkiksi syrjintään liittyvästä tematiikasta usein. Muutama osallistuja myös mainitsi, että kukaan ei ole ennen peliryhmään osallistumista ymmärtänyt täysin mistä on kyse ja mitä tematiikkaa asian käsittelyyn liittyy.

### 1.1 Opinnäytetyön lähtökohdat

Kuopiossa käynnistyi vuoden 2017 helmikuussa digitaaliseen pelaamiseen erikoistunut nuorisotila Pelitalo Muikku. Pelitaloja on Suomessa entuudestaan muutamia, joista tunnetuin on Helsingissä. Helsingin Pelitalo Maximum Gaming on osa Helsingin nuorisoasiainkeskuksen nuorisotoimintaa ja sen monipuolinen toiminta on ilmaista kaikille pääkaupunkiseudun nuorille. Pelitalolla työskentelee nuoriso-ohjaajia, projektisuunnittelijoita, teknisiä suunnittelijoita ja vastaava tuottaja. Maximum Gamingissä on mahdollista osallistua muun muassa elektroniseen urheiluun keskittyneeseen toimintaan, jota tuottaa organisaatio Good Game Squad, mättöiltoihin, joissa pelataan erilaisia taistelupelejä sekä pelinkehitys ryhmään eli Gamedev-clubiin, joka on tarkoitettu nuorille, jotka ovat kiinnostuneita pelintekemisestä. (Pelitalo 2017.)

Pelitoimintaa on järjestetty valtakunnallisesti eri paikkakunnilla. Osa toiminnoista on ohjattua ja osa suunnattu nuorten itsenäiseksi toiminnaksi. Monilla nuorisotaloilla ja -tiloilla on käytössä konsoli tai tietokone, jota nuori voi itsenäisesti käyttää pelaamiseen, mutta ohjattua toimintaa ei välttämättä järjestetä. Esimerkiksi Turussa on nuorten taide ja toimintatalo Vimmassa peliluola, joka on tarkoitettu 12-20-vuotiaalle nuorille. Peliluola on auki keskiviikkoisin 16-19 ja siellä voi pelata erilaisia tietokone- ja konsolipelejä. (Turku nuoret 2017.) Turun nuorisopalveluilla toimii TurkuGameAcademy- hanke, jonka tavoitteena on kasvattaa Turussa olevaa eSports eli elektronisen

urheilun kulttuuria. TGA tarjoaa nuorille kilpaharrastajille mahdollisuuden harrastaa pelaamista tavoitteellisesti organisaation tuella. Se luo turvallisen paikan kehittyä pelaajana, tukee pelissä ja sen ulkopuolella nuorisotyön ammattilaisten avulla ja tarjoaa kiehtovan harrastuksen. TGA noudattaa ja korostaa terveellisiä pelitapoja, ja se tähtää pelaajien kanssa mahdollisimman hyvään suorituskäyttöön. (TurkuGameAcademy 2017.) Tämä pelitoiminta on selkeästi keskittynyt itse kilpapelamiseen muun pelitoiminnan sijasta.

Pelilähtöisiä ryhmiä on järjestänyt muun muassa Jyväskylän Settlementti ry. Heidän pelilähtöinen ryhmä on tarkoitettu 16-29-vuotiaille pojille ja miehille, joita pelaaminen ja pelikulttuuri ilmiöineen kiinnostavat. Ryhmä tarjoaa osallistujille vertaisympäristön, jossa osallistujat voivat viettää vapaa-aikaa keskustellen ja pelaen. Myös pelaamiseen sekä pelialaan ja näihin liittyviin ilmiöihin voi tutustua yhdessä muiden kanssa. Jokaiselle toimintakerralle on valittu teema, josta voi keskustella muun toiminnan ohella. Toiminnassa on mahdollisuus osallistua myös peliprojekteihin ja tapahtumien suunnitteluun. Toimintaa muokataan yhdessä osallistujien kanssa jokaisen ryhmän näköiseksi. Kokoontuminen on perjantaisin kello 12-15. (Jyväskylän Settlementti ry 2017.) Tampereella on myös kokeiltu vuonna 2016 monikulttuurista peliryhmää tytöille. Toiminnan ajatuksena on ollut koota eri kulttuureista olevia nuoria tyttöjä yhteisen pelilaudan ääreen. Ryhmässä on ollut tarkoituksena tutustua suomalaiseen pelihistoriaan pelaen pelejä ja jutellen. Tyttöjen ajatukset ja kokemukset ovat olleet museo-väelle kiinnostavia uuden Suomen pelimuseon suunnitelmissa, joka avataan museokeskus Vapriikissa 2017. Toimintaa on järjestänyt yhteistyössä Tyttöjen talo, kulttuurikasvatyksikkö TAITE ja Suomen pelimuseon yhteishanke. (Tampere 2016.)

Pojille ja nuorille suunnattua pienryhmätoimintaa pelitematiikalla on kokeiltu eripuolella Suomea. Esimerkiksi Itä-Helsingin Vuosaaressa sijaitsevassa Merirastin nuorisotalolla järjestetään monenlaista digitaalista mediaa hyödyntävää toimintaa. Nuorisotalolla on järjestetty vuodesta 2013 alkaen 13-19-vuotiaiden poikien ryhmä, joka oli tarkoitettu digitaalisesta pelaamisesta ja pelitapahtumien järjestämisestä kiinnostuneille nuorille. Toiminta oli keskittynyt League of Legends (LoL)-pelin ympärille. Ryhmän toiminnan tavoitteina oli uusien ystävyssuhteiden luominen, peliharrastuksen syventäminen, yhdessä uuden oppiminen ja pelitapahtumien järjestäminen. Toiminta oli viikoittain ohjattua ja suunniteltua toimintaa. Tämän ryhmän toiminnan kautta on luotu

nuorisotyöllinen toimintamalli, jossa digitaalinen pelaaminen tarjoaa nuorille väylän muun muassa yhteisöllisyyteen, yhdessä oppimiseen sekä mahdollisuuden tutustua lähemmin kilpapelamiseen. (Verke 2015.) Myös Kalliolan nuoret ry:n Poikien talo hankkeessa on toteutettu 15-22- vuotiaille pojille ja nuorille miehille suunnattua peliryhmätoimintaa ainakin vuosina 2011-2012. Toiminnan tavoitteena oli poikien ja nuorten miesten psykososiaalisen kasvun, kokonaisvaltaisen sukupuoli-identiteetin kehittymisen ja sosiaalisen vahvistamisen tukeminen. Pilottivaiheen tavoitteena oli kokeilemalla kehittää uudenlaista tapaa työskennellä nuorten kanssa pelaamista, sukupuolisensitiivistä työtettä sekä moniammatillista työtettä hyödyntämällä. (Marjeta 2013, 3-4.) Täyttä varmuutta minulla ei ole näiden ryhmien jatkuvuudesta opinnäytetyötäni tehdessä. Kuitenkin tytöille ja nuorille naisille järjestetystä pelitoiminnasta ei löytynyt lainkaan varmaa tietoa opinnäytetyötäni tehdessä. Suunnitelmia ja ajatuksia oli heitetty ilmoille, mutta varmuutta toiminnan toteutumisesta ei ollut. Näin olen opinnäytetyöni aihe tulee olemaan selkeästi toimintaa kehittävä, sekä tyttöjen ja nuorten naisten äänen kanava. Toki osa edellä mainituista toiminnoista on verrattavissa ja sovellettavissa opinnäytetyöni aikana tehtyihin toimintoihin ja havaintoihin, mutta opinnäytetyöhöni lähdin aika lailla tyhjältä pohjalta. Näenkin että opinnäytetyöni aikana tehdyt haastattelut, kyselyt ja toiminnot toimivat pääasiallisena teoriaperustana opinnäytetyölleni ja jatkotoiminnalle.

Nuorisotyössä on huomattu tarve digitaaliseen pelaamiseen erikoistuneeseen nuorisotyöhön, sillä pelit kiinnostavat ja koskettavat lähes kaikkia nuoria. Kuitenkin suurin osa aktiivisesti pelaavista nuorista on poikia tai nuoria miehiä, ja tarjolla oleva toiminta on usein suunnattu heille. 10-19-vuotiaista nuorista digitaalisia viihdepelejä pelaa 81,6% viikoittain ja 52,2% päivittäin. Miehet ja naiset pelaavat pelejä satunnaisesti samalla tasolla eli 97% miehistä ja naisista kertoo pelaavansa pelejä satunnaisesti. Kuitenkin digitaalisten pelien suhteen miehet ja pojat ovat vielä hiukan tyttöjä ja naisia aktiivisempia. (Ermi, Karvinen & Mäyrä 2016, 4, 27.)

Tyttöjä saatetaan syrjiä tai vieroksua pelipiireissä tasavertaisen kohtelun sijaan, mikä nostaa osallistumisen kynnystä ja voi vaikuttaa nuoren kasvuun ja kehitykseen muun muassa itsetuntemuksen ja -luottamuksen muodossa. Esimerkiksi yhteiskunnassa yleisesti vallitsevat normit pelaavasta nuoresta sekä tytön ja nuoren naisen rooleista luovat jo tietynlaisen kuvan siitä, millä tavalla tytön tai nuoren naisen tulisi käyttäytyä



ja mikä on normaalia. Tämä voi näkyä muun muassa erilaisten ennakkoluulojen muotoina, kuten esimerkiksi siten, että nuori nainen ei osaa pelata kuin tyttömäisiä pelejä, tai vaihtoehtoisesti että tytöt ja nuoret naiset eivät ymmärrä peleistä mitään. Tällaiset ennakkoluulot voivat vallita niin nuorien kuin vanhempienkin mielessä, riippumatta siitä pelaako ennakkoluuloinen itse pelejä vai ei. Ennakkoluulot johtavat helposti myös väheksyvään tai jopa syrjivään käytökseen pelaavaa tyttöä tai nuorta naista kohtaan. Pelaavalla tytöllä tai nuorella naisella voi olla tarve todistaa omaa osaamistaan muille pelaajille ennen porukkaan hyväksymistä, mikä voi tuntua monesta nuoresta turhauttavalta ja epämieluisalta. Moni pelaava tyttö ja nuori nainen voi kokea myös epämiellyttävänä kokemuksena olla osa vähemmistöä, jolloin esimerkiksi tiettyyn toimintaan osallistumisen kynnys voi kasvaa "silmätikkuna" olemisen pelossa. Pelaavat tytöt ja nuoret naiset ovat myös maininneet, etteivät välttämättä voi olla yhtä rennosti sekaryhmässä kuin pelkästään pelaavien tyttöjen ryhmässä. Toki on hyvä myös muistaa, että on myös niitä pelaavia tyttöjä ja nuoria naisia, jotka kokevat kuuluvansa porukkaan ilman ennakkoluuloja ja syrjivää käytöstä muilta tahoilta.

Poikavoittoisille nuorisotaloille ja muuhun poikavoittoiseen toimintaan on yleensä vaikea saada tyttöjä mukaan. Olettaen, että Pelitalon avoimeen toimintaan osallistuvista nuorista suurin osa on todennäköisesti poikia, tyttöjen kynnys avoimeen toimintaan osallistumiseen kasvaa. Tytöille tarkoitettussa ryhmässä on parempi mahdollisuus vertaiskokemusten jakoon, matalampi kynnys osallistua ja helpompi tukea nuoren sosiaalista vahvistamista ja itsenäistä kasvua. Suomessa ei ole vielä toimintamallia tyttöjen peliryhmän vetämiseen, jonka takia aihe opinnäytetyölleni tulee olemaan ajankohtainen ja pelitoimintaa selkeästi kehittävä.

Opinnäytetyön päätavoitteena oli luoda toimiva toimintamalli tyttöjen pelitoiminnalle ja saada toiminta pysyväksi osaksi Pelitalon ja samalla Kuopion nuorisopalveluiden toimintaa. Toimintamallia voi hyödyntää myös mahdollisuuksien mukaan muissa Pelitaloissa ja nuorisotyön pelitoiminnoissa.

## 1.2 Tarve ja tavoitteet

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää toimintamalli tyttöjen ja nuorten naisten peliryhmästä Kuopion nuorisopalveluiden ja erityisesti Pelitalo Muikun käyttöön. Toimintamalliin sisältyy aikataulutus, toiminnot ja menetelmät sekä ryhmän kokoon ja ryhmäytymiseen liittyvät asiat. Ideaalitilanteessa toimintamalli saadaan juurrutettua osaksi nuorisopalveluiden ja Pelitalo Muikun toimintaa. Oheistavoitteina olivat peliryhmään osallistuvien tyttöjen ja nuorten naisten sosiaalinen vahvistaminen, turvallisen ympäristön luominen, matalan kynnyksen toiminnan järjestäminen sekä vertaiskokemusten ja -tuen mahdollistaminen. Tavoitteena oli luoda toimiva kokonaisuus tyttöjen ja nuorten naisten pelitoiminnasta, joka täyttää edellä mainitut tavoitteet mahdollisimman hyvin.

Opinnäytetyöni kohderyhmä oli iältään 13-25-vuotiaat tytöt ja nuoret naiset. Nuorisolain mukaan nuorilla tarkoitetaan alle 29-vuotiaita, mutta opinnäytetyössäni tarkoitan nuorilla naisilla kohderyhmäni mukaista ikäryhmää. Opinnäytetyöni toteutui nuorisotyön piirissä, mutta tämä kohdentui vielä tarkemmin digitaaliseen pelaamiseen erikoistuneeseen nuorisotyöhön. Opinnäytetyö on tehty Kuopion nuorisopalveluiden piirissä osana Pelitalo Muikun toimintaa. Opinnäytetyön käytännön toteutus rajautui peliryhmätoimintaan ja yksilöhaastatteluihin edellä mainitulle kohderyhmälle. Tämän lisäksi toimintaa täydensi internetissä tehty kysely.

## 2 TILAAJAN ESITTELY

Opinnäytetyöni tilaajana toimi Kuopion nuorisopalvelut yhteistyössä Savon aluekoordinoinnin kanssa. Pelitalo Muikku toimii ”Pelissä mukana- kun nuorisotyö kohtaa digitaalisen pelaamisen”- hankkeen kolmevuotisella rahoituksella ja sen toimintaa hallinnoi Kuopion nuorisopalvelut. Opinnäytetyöni keskittyi nimenomaan Pelitalon toimintaympäristöön. Ohjaajana opinnäytetyölleni oli nuorisopalveluilta Pelitalo Muikun toiminnasta vastaava nuorisohjaaja Kimmo Pölkki, jolla on vankka kokemus nuorisotyöstä ja pelitoiminnan kehittämisestä nuorisotyöhön liittyen. Savon aluekoordinaatto-

ri Heta Malinen toimi opinnäytetyöni toisena ohjaajana, joka toi työhön tieto- ja neuvontatyön näkökulman ja omalla ammattitaidollaan tuki toiminnan suunnittelussa, toteutuksessa ja kehittämisessä.

## 2.1 Kuopion nuorisopalvelut

Kuopion nuorisopalvelut kuuluu kasvun ja oppimisen palvelualueeseen kaupungin organisaatiossa. Perustehtävänä palvelualueella on lasten ja nuorten kasvun sekä oppimisen tukeminen. Tavoitteena on laadukas perustyö ja ennakoiva työote, joka mahdollistaa mahdollisimman varhaisen puuttumisen kasvun ja oppimisen ongelmiin. Ennaltaehkäisevä työ vähentää perusturvan ja terveydenhuollon asiakkuuksia. Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden tarkoituksena on edistää kuopiolaisten nuorten hyvinvointia sekä antaa heille mahdollisuuksia ja tukea oman elämänhallinnan löytämiseen, säilyttämiseen ja palauttamiseen. Nuorisopalveluilla on tähän tarkoitukseen kehitetty monia työmuotoja kuten nuorisotalotyö, aluetyö, erityisnuorisotyö, kulttuurinen nuorisotyö, nuorisotiedotus ja erilaiset projektit. Kuopion nuorisopalveluilla on yhteensä 10 nuorisotaloa sekä kulttuurisen nuorisotyön Kulttuuriareena 44 ja erityisnuorisotyön tukikohta Vinkkeli. Lisäksi nuorille on erityisharrastustiloja kuten bändikämppejä, lennokki- ja pingisharrastustilat, skeittihalli ja -parkit sekä paintball-alue. Kaupungin nuorisopalveluiden tiloissa ja toiminnoissa on vuosittain noin 250 000 kävijää. (Nuorisopalvelut 2017.)

## 2.2 Pelitalo Muikku

Kuopiossa käynnistyi vuoden 2017 helmikuussa Pelitalo Muikku, joka on digitaaliseen pelaamiseen erikoistunut nuorisotila. Pelitalo Muikku sijaitsee fyysisesti Peto-sen keskustassa nuorisotalo Pinarin tiloissa. Pinari on Kuopion kaupungin suurin nuorisotalo, ja sinne on hyvät kulkuyhteydet muun muassa linja-autoilla. Pelitalo sijaitsee Pinarin toisessa kerroksessa omissa tiloissaan omalla sisäänkäynnillä. Pelitalon toiminta sisältää muun muassa ohjattua pelaamista kolmena iltana viikossa. Toiminta on avointa kaikille 13-25- vuotiaille, mutta tiettyinä päivinä ikärajat on määritelty tarkemmin, kuten esimerkiksi tiistaisin talo on avoinna vain 18-25- vuotiaille. Pelitalol-

la on kaksitoista tehokasta tietokonetta, jotka ovat Pelitalolla vierailevien nuorten käytettävissä. Pelitalolta löytyy myös Overwatch- peliin tarvittavat käyttäjätilit jokaiselle koneelle ja HTC Vive virtuaalitodellisuuslasit yhdelle koneelle. Nuoret voivat tulla Pelitaloon pelaamaan myös omilla pelitunnuksillaan. Konsoleita ja lautapelejä Pelitalolla ei ole, mutta niiden käytöstä voi sopia erikseen Pinarin kanssa, jos tällaiselle toiminnalle on kysyntää. Pinarilta löytyy erilaisia konsoleita kuten PlayStation 4 ja Wii.

### 2.3 Savon aluekoordinointi

Aluekoordinaattorit tuottavat lähitukipalveluita nuorten tieto- ja neuvontatyön alueellisille toimijoille. He ovat tukena paikallisessa työssä, verkostoitumisessa sekä tieto- ja neuvontatyön kehittämisessä. Osa aluekoordinaattorien työtä on myös nuorten kuulemisen ja osallistumisen edistäminen yhdessä alueen toimijoiden kanssa. Nuorten tieto- ja neuvontatyö on tavoitteellista peruspalvelua tehden samalla ehkäisevää nuorisotyötä. Nuorten tieto- ja neuvontatyö tarjoaa ammattitaitoista tietoa, ohjausta ja neuvontaa kaikenlaisissa nuorten elämään liittyvissä kysymyksissä ja tilanteissa. Työmuodon tarkoituksena on tukea nuorten kasvua, itsenäistymistä ja hyvinvointia. Aluekoordinaattoreille on mahdollistettu ammatillisen tietotaidon vaihtaminen ja vertaistuki. Aluekoordinoinnin keskeinen päämäärä on nuorten tieto- ja neuvontatyön hankkeista tulleiden toimintojen juurruttaminen osaksi kuntien nuorisotyön palveluita. (Koordinaatti 2017.)

Aluekoordinaattorit käyttävät työssään pelillistämistä ja pelejä osana muuta työskentelyä sekä osallistuvat osaltaan pelitoiminnan kehittämiseen valtakunnallisesti. Aluekoordinaattori Heta Malinen auttoi muun muassa haastatteluun ja kyselyyn käytettyjen kysymyksien kartoittamisessa sekä toimi linkkinä minun ja yhteistyökumppanien välillä. Hän myös kertoi mielipiteitään toiminnan suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa tieto- ja neuvontatyön näkökulmasta. Heta Malinen pyrki myös edistämään opinnäytetyöstä saadun toimintamallin yhdistämistä osaksi Kuopion nuorisopalveluiden ja Pelitalo Muikun toimintoja. Tieto- ja neuvontatyön näkökulmasta opinnäytetyössäni kiinnostavia asioita oli kohderyhmän sisällä tapahtuvat keskustelut ja kokemukset sekä ryhmän ohjaajan rooli suhteessa nuorten omaan elämään. Näitä asioita olivat esimerkiksi kokemukset syrjinnästä, vertaistuesta ja kavereussuhteista sekä

ohjaajan sukupuoleen, omakohtaiseen kokemukseen ja kiinnostukseen liittyvät asiat. Keskustelimme opinnäytetyön aikana ilmi tulleista asioista yhdessä tilaajien kanssa.

### 3 PELAAMINEN ILMIONÄ

Pelit ja pelillisuus kulttuurina ovat osa nykypäivän kulttuuria. Nykyään pelaaminen on osa arkipäivää yhtä lailla kuin esimerkiksi television katsominen tai kirjojen lukeminen. Pelit ja sosiaalinen media ovat kuitenkin syrjäyttäneet vanhemmille tutumman television lasten ja nuorten ajanvietteenä (Harviainen, Meriläinen, Tossavainen 2013, 10). Pelejä pelaavat kaiken ikäiset esikouluikäisistä aikuisiin. Pelaaminen on monimuotoista ja mielestäni pelejä pelaavat henkilöt on mahdoton laittaa yhden pelaajakäsitteen alle, sillä jokainen pelaa omalla tavallaan, omista syistään ja omanlaisia pelejä. Jotkut pelaavat pelejä aktiivisesti, toiset harvemmin. Pelaamiseen on useita syitä, jotka vaihtelevat paljon pelaajasta riippuen. Joku voi pelata paetakseen todellisuutta, joku harrastusmielessä tai ajankulun vuoksi, kun taas joku tähtää ammattilaiseksi tai aktiivisen peliryhmän jäseneksi. Teknologian kehittyessä peliteollisuus on kehittynyt ja sitä myötä luonnollisesti myös pelikulttuuri on muuttunut. Kaikenlaiseen pelaamiseen liittyviä kulttuurillisia ilmiöitä itse pelaamisen lisäksi ovat esimerkiksi oheistuotteet ja tapahtumat.

#### 3.1 Pelitoimintaan liittyvät käsitteet

Pelitoimintaan liittyviä käsitteitä on laaja kirjo, ja niitä tulee myös säännöllisesti lisää pelitoiminnan ja teknologian kehittymisen myötä. Näin ollen en lähde niitä kaikkia avaamaan, vaan tarkastelen ainoastaan omassa opinnäytetyössäni käytettyjä käsitteitä. Näitä käsitteitä ovat muun muassa pelillistäminen, digitaalinen pelaaminen, pelitalo sekä pelitoiminta.

Peleinä voidaan pitää kaikkea sellaista vapaaehtoista toimintaa, jossa yhdessä sovitujen sääntöjen kautta tehdään asioita, jotka tuntuvat haastavilta ja mielekkäiltä, ja

joissa yleensä on selkeästi havaittava lopputulos (Harviainen ym. 2013, 7). Pelaaminen on sosiaalinen aktiviteetti sekä itse pelien, että pelien ympärille rakentuvien yhteisöjen tasolla. Peleissä sosiaalisuus korostuu etenkin moninpeleissä, joissa pelaaja on vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. Pelejä pelataan niin tuttujen kuin tuntemattomienkin kanssa, ja usein pelien sisälle muodostuvat pelaajajoukkueet voivat kehittyä tiiviiksi sosiaalisiksi yhteisöiksi, vaikka pelaajat eivät olisi tunteneetkaan toisiaan aikaisemmin. Peleissä myös muodostuu hyviä ystävyys-suhteita, joita ei arkielämässä välttämättä muodostuisi. Tämä johtuu siitä, että pelejä pelaavat yhdessä monen ikäiset ja eri taustoista tulevat ihmiset. Yhteinen harrastus ja jaetut kokemukset sitovat ryhmää yhteen samalla tavalla kuin pelien ulkopuolellakin, mutta virtuaalinen ympäristö voi mahdollistaa ryhmään kuulumisen myös monille sellaisille, joille se olisi tavallisesti vaikeaa. (Harviainen ym. 2013, 33-34.)

Pelitaloilla tarkoitan opinnäytetyössäni digitaaliseen pelaamiseen erikoistuneita nuorisotiloja ja -taloja. Pelitaloilla voidaan tarkoittaa myös videopelejä kehittäviä ja julkaisevia videopeliteollisuudessa toimivia yrityksiä. Näiden kahden välinen eroavaisuus on oleellinen opinnäytetyöni kannalta, sillä toinen rajautuu selkeästi itse videopeliteollisuuteen ja toinen nuorisotyön työmuotoon. Suomessa olevien nuorisotyön kentällä toimivien pelitalojen välillä on eroavaisuuksia esimerkiksi tapahtumien järjestämisessä, pelattavissa peleissä tai tarkennetuissa kohderyhmissä. Jokaisella pelitalolla on omanlaisensa painopiste ja toimintatapa, joka on räätälöity kuhunkin pelitaloon sopivaksi. Pääpaino kaikissa on kuitenkin digitaalisen nuorisotyön toteuttamisessa.

Pelitalo Muikussa pelattiin pääasiassa tietokoneilla. Tietokone eli PC- pelaamisella tavoitetaan se ryhmä nuoria, jotka eivät pelaa konsoleilla ja pelaisivat muutoin kotona. Kuitenkin tällainen pelitoiminta tavoittaa hyvin sellaisetkin nuoret, joilla on pelaamiseen soveltuva tietokone, sillä harvoin pääsee samaan tilaan pelaamaan yhdessä kavereiden kanssa. Toisaalta toiminta mahdollistaa myös sellaisten nuorten osallistumisen, joilla ei ole mahdollisuutta hankkia pelaamiseen soveltuvaa tietokonetta kotiin. (Lauha 2014, 20.)

Kaikki Pelitalo Muikun toiminnoissa käytetyt pelit olivat digitaalisia pelejä. Digitaalisia pelejä ovat muun muassa tietokone-, elektroniikka-, video-, verkko- ja kännykkäpelit. Ne muodostavat ison osan monen ihmisen sosiaalisesta elämästä ja vapaa-ajasta.

(Peluuri 2017.) Digitaalisia pelejä pelaavat nykyisin niin lapset, nuoret kuin aikuisetkin (Harviainen ym. 2013, 8). Suurin osa opinnäytetyöni aikana pelatuista digitaalisista peleistä oli tietokonepelejä, mutta pidimme myös yhden konsolipelikerran. Esimerkkejä Pelitalo Muikussa käytetyistä digitaalisista peleistä on Overwatch, osu! – musapeli sekä virtuaalitodellisuuslaseilla pelattu Job Simulator.

Digitaalinen pelikulttuuri on jatkumoa kaikille muille leikeille ja peleille, jotka ovat osallisena lapsen ja nuoren yksilön kasvussa sekä kasvussa vertaisryhmän ja yhteiskunnan jäseneksi. Leikit ja pelit kehittävät nuoren sosiaalisia sekä toiminnallisia taitoja, jotka osaltaan valmentavat kasvuympäristössä kohdattaviin erilaisiin tilanteisiin ja toimintoihin. Leikit ja pelit toimivat itseilmaisun peilinä, ja ne auttavat hahmottamaan ympärillä vallitsevien normistojen sallittuja toimintoja. Tätä kautta tulee myös ymmärrys siitä, mistä käyttäytymissäännöt muodostuvat ja mitä niiden rikkomisesta seuraa. (Harviainen ym. 2013, 8.) Pelaamalla digitaalisia pelejä nuori oppii paremmin digitaalisen median vaikutuskeinoja ja -mahdollisuuksia. Samalla se mahdollistaa nuorelle laajemman ymmärryksen muiden lähettämien viestien tarkoituksista, ja edesauttaa nuorta myös itse ilmaisemaan omia ajatuksiaan. (Lauha 2014, 12.) Yhteiskunnan digitalisoituessa leikit ja pelit ovat myös laajentuneet digitaaliseen ulottuvuuteen. Tämän kautta digitaaliset pelit ja leikit valmentavat lapsia ja nuoria toimimaan digitaalisissa ympäristöissä, esimerkiksi opiskelussa ja myöhemmin työelämässä. (Harviainen ym. 2013, 8.)

Pelitoiminnalla tarkoitan kaikkea pelaamiseen liittyvää toimintaa sekä sen suunnittelua, toteutusta ja arviointia. Pelitoimintaa voi olla esimerkiksi kaikenlaisten pelien pelaaminen, peleihin liittyvien videoiden katsominen ja tuottaminen, sekä pelikulttuurista keskusteleminen ja siihen osallistuminen. Pelikulttuuriin liittyviä asioita on esimerkiksi pelien hahmoiksi pukeutuminen (cosplay), pelimusiikin kuunteleminen ja säveltäminen, peleihin liittyvien sarjakuvien lukeminen ja tekeminen sekä pelirekvisiitan kerääminen, kuten esimerkiksi figuurit ja sisustuselementit. Pelitoiminta voi olla myös toimintaa, joka toteutetaan pelillisin keinoin ilman varsinaista peliä, kuten esimerkiksi tieto- ja neuvontatyössä minivisat tai mielipidekyselyt pelejä muistuttavin tavoin.

Pelillistämisellä oli keskeinen rooli joka kertaisessa toiminnassa. Pelillistäminen on 2000-luvun alussa kehitetty termi, jolla tarkoitetaan pelillisten elementtien soveltamista eri ympäristöihin. Pelillistämisen tavoitteena on siis saada ihmiset toimimaan tietyl-

lä tavalla siten, että he tekevät sen vapaaehtoisesti ja mielellään. Ihmiselle pitää tulla tunne siitä, että se on hauskaa, motivoivaa tai hyödyllistä. Sen tarkoituksena on sitouttaa ja motivoida ihmistä. (Kangasmäki 2015.)

Virtuaalitodellisuuslasit (usein puhutaan myös VR eli Virtual Reality -laseista) tarjoavat uusia pelaamisen muotoja yhdistäen oikean maailman virtuaalimaailmaan. Virtuaalitodellisuuslaseja on erilaisia ja erilaisille pelialustoille, kuten esimerkiksi tietokoneille, konsoleille ja mobiililaitteille. Virtuaalitodellisuuslasit vaativat lasien lisäksi yleensä omat ohjaimet, oikein asennetut kamerat ympäri huonetta tai vaihtoehtoisesti oikein asennetun etukameran sekä virtuaalitodellisuuslaseille tarkoitettut pelit. Kameroiden tarkoitus on paikantaa ja tunnistaa pelaajan pienetkin liikkeet lasissa ja ohjaimissa olevien tunnistimien avulla ja välittää niistä saatu tieto lasihin. Tarkka tunnistaminen ja paikantaminen pelaajan oikeassa maailmassa tapahtuvista liikkeistä välitetään samanlaisena virtuaalitodellisuusmaailmaan, mikä auttaa lisäämään todellisuuden ja läsnäolon tunnetta pelin sisällä. Virtuaalitodellisuuspelien ja tarkan paikantamisen ansioista pystyy virtuaalitodellisuusmaailmassa esimerkiksi kyykistymään, katsomaan ympärilleen ja käyttämään käsiään kuten oikeassa maailmassa. Virtuaalitodellisuuslaseja käytetään hyödyksi etenkin elämää jäljentävissä simulaatiopeleissä. Tämän lisäksi myös kauhu- ja taistelupelit ovat nostaneet suosiotaan virtuaalitodellisuuslaseilla pelattavissa peleissä.

Pelitalo Muikussa tehtävä nuorisotyö on pääosin digitaalista. Digitaalinen nuorisotyö on tiivistettynä digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä nuorisotyössä ja -toiminnassa. Digitaalinen nuorisotyö ei tee jaottelua kasvotusten ja verkossa tapahtuvan toiminnan välillä, vaan sen tavoitteena on vahvistaa nuorten toimintavalmiuksia digitalisoituvan maailman monimuotoisissa ympäristöissä. Digitaalisuus keskittyy nuorten elämään ja kulttuurillisiin ilmiöihin, jonka takia digitaalinen media ja teknologia tulee nähdä nuorisotyössä paitsi välineenä myös nuorisotyön sisältönä, tilana ja toimintaympäristönä. (Lauha, Tuominen 2016, 9.) Digitaalisten laitteiden ja palveluiden hyödyntäminen esimerkiksi nuorten ryhmä- ja osallisuustoimintaan on vielä vähäistä. Sen sijaan digitaalisia laitteita käytetään ennen kaikkea yhteydenpitoon ja tiedottamiseen. (Lauha ym. 2016, 21.)



Sosiaalisella medially tarkoitetaan internetin uusia palveluita ja sovelluksia, joissa yhdistyy käyttäjien välinen kommunikaatio ja oma sisällöntuotanto. Sosiaaliselle medialle ei ole vakiintunutta määritelmää, vaikka itse käyttö on yleistynyt nopeasti muun muassa kansalaismediassa ja opetuksessa (Jyväskylän yliopisto 2017.) Sosiaalista mediaa käytettiin toiminnan markkinoinnissa, ja osaksi myös nuorten kanssa kuulumisten vaihtamisessa esimerkiksi Facebookissa, Youtubessa ja Po1nt- verkkosivulla. Myös osa yhteistyökumppanien välisestä kommunikaatiosta käytiin sosiaalisen median kautta esimerkiksi Facebookin, sähköpostin ja yhteistyökumppanien välisten yhteisten kanavien kautta.

### 3.2 Ryhmän toimintaan liittyvät käsitteet

Ryhmän toimintaan liittyviä käsitteitä on muun muassa syrjäytymisen ehkäiseminen, sosiaalinen vahvistaminen, osallisuus, vertaisohjaaja ja vertaistuki.

Pelitalo Muikun tytöille ja nuorille naisille suunnatulla toiminnalla pyrittiin ennalta ehkäisemään syrjäytymistä ja tuottamaan heille mielekästä toimintaa, jonka ohella kanssakäyminen ja yhteenkuuluvuus tulisivat luonnostaan. Syrjäytymisen käsitteellä kuvataan nykyaikaisia yhteiskunnallisen huono-osaisuuden muotoja. Syrjäytyminen voi olla seurausta muun muassa työttömyydestä, köyhyydestä, mielenterveysongelmista, alkoholisoitumisesta tai joutumisesta yhteiskunnallisten vaikutusmahdollisuuksien ulkopuolelle. Se estää ihmisiä osallistumasta täysipainoisesti normaaleihin yhteiskunnan toimintoihin. Syrjäytymisen ehkäisyllä tarkoitetaan erilaisia toimintoja syrjäytymisen estämiseksi. (Sosiaali- ja terveysministeriö 2017.) Sosiaalinen vahvistaminen- käsitettä käytetään usein synonyyminä syrjäytymisen ehkäisylle. Syrjäytymisessä on kyse ryhmätaidoista ja -kokemuksista. Syrjäytyneellä nuorella ei ole ryhmiä, joihin kuulua ja joiden kanssa jakaa omaa elämäänsä. Tämä on yksi niistä syistä miksi syrjäytyminen lannistaa ja passivoi. Positiiviset sosiaaliset kokemukset ja taidot ehkäisevät tehokkaasti erilaisia sosiaalisia ongelmia. Hyvät yhteisöt, ja halu olla niissä mukana, sitovat nuoria yhteiskuntaan ja sen toimintoihin. Hyvä porukka motivoi myös pitämään huolta itsestään, ja elämän erilaisista kolhuista selviää helpommin ja nopeammin tärkeiden ihmisten, toiveiden ja tavoitteiden ansiosta. Ilman näitä asioita periksi antaminen on usein helpompaa. (EHYT 2015, 10.)

Nuoret ovat erilaisia persoonia, työskentelijöitä ja oppijoita. Ryhmässä nuoret saavat ja ottavat erilaisia rooleja. Juuri tämän takia ryhmän ohjaajan tärkein tavoite on saada ryhmä toimimaan yhdessä. Mitä vahvempi ryhmähenki, sitä paremmin ryhmä pystyy kantamaan ja kunnioittamaan jäsentensä erilaisuutta. Nuoruus on jo itsessään ryhmäilmiö, ja nuoret pyrkivät oma-aloitteisesti muodostamaan ryhmiä lähes kaikkialla. Suuri osa nuorten ajasta ja energiasta kuluu oman sosiaalisen paikan hakemiseen ja vahvistamiseen ryhmissä. Tämän takia ryhmä on tärkein yksikkö opetukseen ja muuhun työskentelyyn nuorten kanssa. Kun ryhmä saadaan toimimaan yhdessä, sen jäsenet auttavat ja innostavat myös toisiaan toimimaan ja oppimaan. Myös työskentely tehostuu ja työrauha paranee. (EHYT 2015, 8-9.)

Toimintaan osallistuvat nuoret olivat keskenään vertaisia monellakin tapaa. Vertaisuus käsitteenä kuvaa sitä, että vertaisen osaaminen tai tieto perustuu omakohtaiseen kokemukseen jostakin erityisestä elämäntilanteesta, esimerkiksi syrjinnästä tai kiusaamisesta. Vertaisuus-käsitteeseen liittyy vahvasti ajatus siitä, että samoja asioita kokeneilla ihmisillä on kokemukseen perustuvaa asiantuntemusta, jota kelläkään muulla ei voi olla. Se painottaa siten myös tasavertaisuutta. (Laatikainen 2010, 13.) Pelitalo Muikun toimintoihin osallistuneet tytöt ja nuoret naiset olivat vertaisia muun muassa sukupuolensa, ikäluokkansa ja mielenkiinnon kohteidensa suhteen. Vertaisuuden vastakohta on ammatillinen tieto ja asiantuntemus, joka perustuu koulutukseen, tutkimukseen tai ammatillisessa työssä saatuun osaamiseen. Vertaisuus ja ammatillisuus voivat myös liittyä yhteen. (Laatikainen 2010, 16.)

Toimin koko opinnäytetyön ajan tyttöjen ja nuorten naisten peliryhmässä vertaisohjaajana. Vertaisohjaaja tarkoittaa sitä, että ryhmää ohjaava ohjaaja on osallistujien kanssa vertainen. Kun ohjaaja on vertainen, ryhmän toiminnassa on enemmän esillä niin sanottu kokemustieto. Kokemustieto tarkoittaa kokemuksia, joita ryhmäläisille on kertynyt eletyn elämän mittaan esimerkiksi arjen kysymyksiin, tukeen ja palveluihin sekä muihin tilanteisiin liittyen. Kokemustieto on käytössä myös ammattilaisten ohjaamissa ryhmissä, mutta silloin ammattilainen ohjaajana tuo kokemustiedon oheen myös ammattitiedon ja ammattikielen. (Laatikainen 2010, 34.) Vertaisuuteni ohjaajana näkyi muun muassa kiinnostuksena ja osaamisena pelejä kohtaan, sukupuolena ja ohjattavien kanssa samankaltaisia asioita läpikäyneenä nuorena. Vertaisohjaajan ohjaamat ryhmät ovat useammin koko ryhmän ”johtamia”. Nämä ryhmät osallistavat

ryhmäläisiä helposti ja toiminnassa korostuu tasa-arvoinen lähtökohta. (Laatikainen 2010, 35.)

Vertaistoiminta on toimintaa, jossa olennaista on samankaltaisessa tilanteessa elävien ja samankaltaisia asioita kokeneiden ihmisten keskinäinen tuki, apu ja kokemusten jako. Käytännössä termillä viitataan monenlaisiin toimintamuotoihin, kuten ryhmätoimintaan, yhteisöllisyyteen ja vapaamuotoiseen yhteistoimintaan. Vertaisryhmät voivat olla yhdessäolo- ja aktiviteettiryhmiä, joissa saattaa syntyä uusia yhteyksiä ja eristäytyminen voi sitä kautta vähentyä. Riittävästi samankaltainen elämäntilanne takaa sen, että osanottajat tietävät omasta kokemuksestaan jotakin toisten tunteista. Usein osanottajat kokevat tulevansa ymmärretyiksi jo puolesta sanasta. Ryhmäläisiltä saatu empatia on myös eri luokkaa kuin useilta ammattilaisilta, perheeltä tai ystäviltä saatu. Joskus vertaisryhmä on ensimmäinen ja ainut paikka, jossa osanottaja tulee kuulluksi omine ongelmineen, kysymyksineen, tunteineen ja ajatuksineen. (Laatikainen 2010, 13, 16, 18.)

Vertaistuki oli erittäin tärkeää ryhmään osallistuneille nuorille. Tämä tuen ja auttamisen muoto perustuu siihen, että ihmiset, joilla on jokin yhteinen kokemus tai sairaus, saavat toisiltaan sen tyyppistä tukea, jota muut tahot eivät pysty antamaan. Yhteinen tekijä luo ymmärryksen näiden ihmisten väliin, jotka eivät välttämättä muuten olisi tekemisissä toistensa kanssa. (Laatikainen 2010, 10-11.) Vertaistuki, jota ryhmäläiset kokivat osallistumisen aikana, oli kaikille arvokasta ja uudenlainen kokemus. Muutama toimintaan osallistunut nuori totesi, ettei ole saanut vertaistukea aiemmin pelaamiseen liittyen. Vertaistuki voi toteutua myös kahdenkeskisissä tapaamisissa (Laatikainen 2010, 13.) Tämä näkyi hyvin minun ja nuoren välisissä keskusteluissa, joissa uskon nuoren puhuvan vieläkin avoimemmin omista kokemuksistaan kuin ryhmän läsnä ollessa.

### 3.3 Toiminnan merkitys kohderyhmälle

Jatkovaa ohjattua peliryhmätoimintaa ei ole järjestetty Suomessa aiemmin pelkästään nuorille naisille. Tapahtumia, teemailtoja ja pienimuotoisia kokoontumisia on kehitetty siellä täällä ympäri Suomen. Kaikki nuoret naiset eivät koe tarvitsevänsä erik-

seen naisille tarkoitettua peliryhmää, vaan kokevat hyvin pystyvänsä toimimaan ja olevansa osa sekaryhmää. Kuitenkin esimerkiksi ujut, syrjintää kohdanneet tai kiusatut nuoret naiset voivat kokea sekaryhmään osallistumisen haasteellisena. Tekemissäni haastatteluissa ja kyselyissä yhteensä 74% tytöistä ja nuorista naisista oli kohdannut sukupuoleensa liittyvää selvää syrjintää. Tämän lisäksi noin 10% tytöistä ja nuorista naisista koki sekaryhmään osallistumisen haasteelliseksi muun muassa epätasa-arvoisen kohtelun takia. Näitä kokemuksia kohdanneet tytöt ja nuoret naiset voivat kaivata mahdollisuutta matalan kynnyksen osallistumiseen ja vertaistukeen.

Nuorista naisista löytyy paljon niitä, jotka pelaavat aktiivisesti yhtä paljon, tai jopa enemmän, kuin pojat ja nuoret miehet. Pelit ovat voineet olla osa nuoren naisen elämää jo useamman vuoden ajan, ja ne ovat usein pysyneet mukana nuoren naisen kasvaessa ja kehittyessä. Kuitenkin joissakin tapauksissa pelien merkityksellisyys nuorelle naiselle voi olla vaikea ulkopuolisen henkilön käsittää, tai pelien merkityksellisyys voidaan jopa kiistää. Pelitalon nuorten naisten peliryhmä mahdollistaa ymmärtämisen ja hyväksymisen nuorelle merkityksellistä toimintaa kohtaan ja tarjoaa samalla vertaistukea ja -kokemuksia, joita he eivät välttämättä saa muilta tahoilta.

#### 4 TOTEUTUS

Toiminta toteutettiin avoimina iltoina, joihin mahtui kerralla enimmillään 12 nuorta naista. Alkuperäisenä ajatuksena oli luoda ennakoilmoittautumisella tietyistä henkilöistä koostuva pienryhmä, jonka kehittymistä ja ryhmädynamiikkaan liittyviä asioita tarkkailtaisiin viikoittain. Toiveena oli myös alun perin, että tämän ryhmän jäsenet muovautuisivat vakiokävijöiksi myös muihin Pelitalo Muikun toimintoihin, ja samalla mahdollisesti kehittäisivät osaltaan Pelitalon toimintaa. Tämä huomattiin kuitenkin vaikeaksi toteuttaa, sillä nuoria naisia oli vaikea sitouttaa toimintaan, josta he eivät tienneet etukäteen mitään. Tästä johtuen toiminta päätettiin muuttaa avoimiksi illoiksi, joihin voi osallistua matalammalla kynnyksellä kuka vaan nuori nainen oman halunsa mukaan. Kuitenkin lopputuloksena oli, että avoimiin iltoihin osallistui aina samat tytöt ja nuoret naiset, ja toiminta muovautui lähes huomaamatta pienryhmätoiminnaksi,

vaikka ovet olivat edelleen avoimia uusille osallistujille. Toimintaan osallistuneet tytöt ja nuoret naiset olivat iältään 13, 14, 17 ja 18- vuotiaita. Kaikki osallistujista olivat kohdanneet sukupuoleen kohdistuvaa syrjintää, epätasa-arvoisuutta tai vähättelyä jollain tasolla peleihin liittyen.

Pelitalon ollessa konseptina vielä uusi ja nuorille vieras, markkinointiin piti panostaa urakalla ja etsiä monipuolisia väyliä, joiden kautta sain peleistä kiinnostuneita tyttöjä ja nuoria naisia mukaan toimintaan. Aluksi markkinointia tehtiin sähköisen lentolehtisen (liite 1) ja pienen saatekirjeen avulla ennestään tiedossa olevien yhteistyökumppanien kautta. Tämä ei osoittautunut kuitenkaan tehokkaaksi keinoksi, sillä nuoria ei tavoitettu näiden kanavien kautta. Joko yhteistyökumppanit eivät vieneet markkinointia eteenpäin, tai heidän piiristään ei löytynyt kohderyhmää. Siksi ryhdyimme markkinoimaan ryhmää myös tutuille nuorille ja tunnetuille nuorten ryhmille, jotka voisivat olla kiinnostuneita pelitoiminnasta. Tämä osoittautui hyväksi keinoksi saada toimintaan edes muutama nuori, jotka osallistuivat toimintoihin. Nämä nuoret lähtivät myös itsenäisesti levittämään sanaa toiminnoista, joka edelleen markkinoi ryhmää uusille nuorille. Noin puolivälissä opinnäytetyön toteutusvaihetta tein myös esittelyvideon Youtube -videopalveluun, jota lähdettiin levittämään Pelitalon omilla sivuilla sekä ennestään tutuille nuorille ja yhteistyökumppaneille. Jaoin videon ensin omalla henkilökohtaisella tililläni, ja katsojakertoja kertyi 232 kappaletta. Päädyimme kuitenkin siirtämään videon Pelitalo Muikun omalle Youtube- tilille opinnäytetyön päättymisen jälkeen tyttöjen ja nuorten naisten pelitoiminnan jäätyä osaksi Pelitalo Muikun toimintaa (liite2).

Tarkoituksena oli käyttää Pelitalo Muikulta ja mahdollisesti Pinarilta löytyviä välineitä ja materiaaleja hyväksi toiminnassa. Käytössä oli joka kerralla varmuudella 12 tietokonetta ja hiihtolomaviikon jälkeen myös HTC Vive virtuaalitodellisuuslasit yhdelle koneelle. Konsolit ja muut puuttuvat välineet tuli järjestää kerroille erikseen. Lisäksi toiminnassa käytettiin tieto- ja neuvontatyöhön liittyviä pelejä ja muita pelillisyyteen liittyviä toimintoja. Toiminnan alussa, ja aina uusien osallistujien tullessa mukaan toimintaan, keskusteltiin yhdessä osallistujien kanssa mitä toiminnalta haluttiin ja mitä he halusivat tehdä milläkin kerralla. Toiveita ja mielipiteitä toimintojen suhteen kysyttiin säännöllisesti, ja ne pyrittiin toteuttamaan mahdollisimman nopealla aikataululla.

Tällöin toiminta oli mahdollisimman mielekästä ja sitouttavaa ja nuorten ääni saatiin kuuluviin. Avoimet illat olivat keskiviikkoisin kello 17-20 yhteensä viiden viikon ajan.

Avoimien iltojen rinnalla kulkivat yksilöhaastattelut ja kysely pelitoimintaan liittyen. Haastatteluja pidettiin niille nuorille naisille, jotka ilmaisivat kiinnostuksensa pelitoiminnan kehittämistä kohtaan ja halusivat osallistua haastatteluun. Kysely oli vaihtoehtoinen tapa vaikuttaa internetin välityksellä ja sillä mahdollistettiin sellaisten nuorten naisten ääni, jotka eivät päässeet paikalle kasvotusten. Haastattelun ja kyselyn kysymyksillä pyrittiin selvittämään pelien ja pelitoiminnan merkityksellisyyttä, syrjintään ja yhteenkuuluvuuteen liittyviä asioita sekä toimenpiteitä jatkokehitykseen liittyen.

#### 4.1 Toiminnassa käytetyt menetelmät

Peliryhmän kanssa käytettiin useita käytännön menetelmiä, jotka liittyvät kaikki peleihin ja pelikulttuuriin. Ohjattu pelitoiminta oli päämenetelmänä jokaisella kerralla, eli ohjaaja oli mukana toiminnan toteutuksessa ja pelaamisessa. Joka kerralla valittiin nuorista yksi halukas pelinjohtajaksi, joka oli vastuussa pelien sisällä toimivissa asioissa, kuten pelin sisäiseen ryhmään kutsumisesta sekä pelimuodon ja vaikeustason valitsemisesta. Tytöt ja nuoret naiset saivat itse vaikuttaa toiminnan sisältöön, ja toiveita kyseltiin säännöllisesti.

Pääpaino toiminnassa oli erilaisilla tietokonepeleillä, joista nuoret pelasivat joko Overwatch peliä tai osu! -musapeliä. Pääasiassa pelasimme tietokoneilla Overwatch peliä, joka on ripeä tahtinen ja kahden joukkueen väliseen taisteluun keskittyvä peli. Yleisimmin pelatussa pelimuodossa on yhdessä joukkueessa 6 pelaajaa, ja kaksi joukkuetta pelaavat ja taistelevat toisiaan vastaan erilaisin kokoonpanoin ja tavoittein. Yksi erä kestää keskimäärin 10-20 minuuttia. Overwatchin sisällä on myös erityyppisiä pelimuotoja, kuten perinteinen lipunryöstö sekä taisteleminen viimeiseen mieheen, jolloin joukkue, jonka viimeinen pelaaja on ainut selviytyjä, tai ajan loppuessa joukkue, jossa on enemmän selviytyneitä, voittaa pelin. Overwatchissa voi valita pelaako muita ihmisiä vastaan internetin välityksellä, vai ottaako vastustajajoukkueeksi pelin sisäiset vastustajat eli botit. Mikäli oma joukkue ei ole täysilukuinen, tulee täydennys-

tä internetin välityksellä muista ihmisistä tai oman valinnan mukaan boteista. Vaihtelimme eri pelimuotoja Overwatchin sisällä nuorten toiveiden mukaisesti. Tämän lisäksi nuoret pelasivatosu!, joka on rytmitaitoa vaativa peli. Osu!ssa pääsee pelaamaan omien suosikkikappaleiden ja artistien, kuten esimerkiksi Robinin tai Metallican, tahtiin. Pelissä tulee erilaisia kuvioita musiikin tahtiin, joita pitää seurata hiirellä ja näppäimistöllä ohjeiden mukaisesti. Pelissä on useita vaikeustasoja ja omia suosikkikappaleita voi ladata osu!n internetpalvelusta lisää.

Tietokonepelaamisen ohella oli mahdollisuus pelata HTC Vive virtuaalitodellisuuslasilla, joita pystyi pelaamaan itsenäisesti yksi nuori kerrallaan. Vive toimii tehokkaalla tietokoneella, ja se vaatii lasien lisäksi omat ohjaimet, oikein asennetut kamerat ympäri huonetta sekä virtuaalitodellisuuslasille tarkoitetut pelit. Kamerat paikantavat ja tunnistavat pelaajan pienetkin liikkeet ja välittävät saadun tiedon lasiin, mikä auttaa lisäämään todellisuuden ja läsnäolon tunnetta pelin sisällä. Virtuaalitodellisuuslasilla nuoret pelasivat pääasiassa Job Simulatoria, joka on työntekoa jäljentävä peli. Pelissä pystyy valitsemaan erilaisia töitä ja asettumaan eri rooleihin, kuten kokiksi, automekaanikoksi tai kauppiaksi. Peli antaa kuhunkin rooliin erilaisia tehtäviä, jotka tulee ratkaista pelin sisällä olevien kuvitteellisten asiakkaiden toiveiden mukaan. Kaikkia virtuaalitodellisuuslasit eivät kuitenkaan kiinnostaneet, ja lasilla pelasi vain kaksi tyttöä muutamalla kerralla.

Pidimme myös yhden erikoiskerran, jossa oli mahdollisuus kokeilla Playstation 4 pelikonsolille tarkoitettuja Playstation VR virtuaalitodellisuuslaseja ja konsolipelejä. Tämä mahdollisti myös lasien välisen vertailun ja erilaisten virtuaalitodellisuuksien kokemisen. Playstation VR vaatii konsolin ja lasien lisäksi yhden kameran sekä omat ohjaimet tai konsolin yleisohjaimen pelistä riippuen. Playstation 4 VR- lasille oli erilaisia pelejä, joita nuoret kokeilivat, kuten esimerkiksi Trackmania Turbo -autopeli sekä Viivellekin löytyvä Job Simulator. Tämän lisäksi oli mahdollisuus tutustua myös muutamaan lyhytanimaatioelokuvaan, jotka käyttävät hyödyksi virtuaalitodellisuuslasien 360° tekniikkaa. Näissä elokuvissa pystyy katselemaan ympärilleen ja näkemään sellaisia asioita, joita ei normaalisti näe pelkältä kuvaruudulta. Kaksi nuorista halusi kokeilla näitä pelejä ja vertailla niitä VR:n ja Viven välillä. Playstation 4 konsolilla oli myös pelejä, joita oli mahdollista pelata ilman virtuaalitodellisuuslaseja. Yksi nuorista

naisista halusi kokeilla, miten Overwatch eroaa konsolin ja tietokoneen välillä toisistaan.

Itse otin ohjaajana mahdollisimman pienen ja huomaamattoman roolin, jolloin jätin tilaa nuorten keskeiselle kanssakäymiselle ja omaehtoiselle toiminnalle. Autoin ja neuvoin tarpeen tullen esimerkiksi pelien toimintaan, erilaisten pelihahmojen ominaisuuksien tai eri pelimuotoihin liittyvien kysymysten kanssa, mutta pääpaino toiminnassa oli nuorten omaehtoisella toiminnalla ja ryhmädynamiikasta nousevien toimintojen mahdollistamisella. Nuoret saivat itse suunnitella ja valita pelin sisäiset strategiat sekä joukkueen kokoonpanoon liittyvät asiat. Olin mukana prosessissa antaen vinkkejä, kannustaen kanssakäymiseen ja kommunikaatioon sekä prosessoimassa nuorten kanssa peleistä tulleita tuloksia, kuten esimerkiksi miksi hävittiin, miksi voittiin tai miksi vastustajajoukkue vaikutti ylivoimaiselta.

#### 4.2 Haastattelu

Haastattelussa pyrittiin selvittämään sitä, mikä pelitoiminnassa on tärkeää, mitä pelaamiselta haetaan, miten pelaaminen on vaikuttanut yksilön kasvuun, onko nuori nainen kokenut syrjintää sukupuolensa takia pelitoiminnoissa sekä yhteenkuuluvuuteen ja yhteisöön liittyviä asioita. Haastattelut luovat hyvän pohjan nuorilta tulevalle konkreettiselle tiedolle, kokemuksille ja jatkotoiveille. Nuorilta tulevat kokemukset ja ajatukset toimivat hyvänä tiedonlähteenä pelitoiminnan kehittämisessä ja pelitoiminnan tärkeyden esille tuomisessa. Tavoitteena oli tavoittaa 5-8 tyttöä ja nuorta naista haastatteluun. Haastatteluun osallistuivat kaikki Pelitalon tyttöjen ja nuorten naisten pelitoimintaan osallistuneet nuoret. Haastateltavia oli yhteensä 4. Haastattelin tytöt ja nuoret naiset ryhmässä nuorten omasta toiveesta. Kysyin heiltä kysymyksiä pelitoimintaan ja jatkokehitykseen liittyen, kuten ”mikä sai sinut osallistumaan toimintaan ja tulemaan uudestaan”, ”millaisia olivat ennakko-odotuksesi toimintoja kohtaan”, ”mitä toivot jatkossa” ja ”voitko kuvitella osallistuvasi jatkossa muihin Pelitalo Muikun avoimiin toimintoihin”. Tuloksia avaan tarkemmin luvussa 5.2.



### 4.3 Kysely

Kysely (liite 3) oli haastattelun ohella vaihtoehtoinen menetelmä vaikuttaa pelitoimintoihin ja siihen sai vastata kuka vain tyttö tai nuori nainen taustoista riippumatta. Pyrkimyksenä oli kuitenkin tavoittaa iältään 13-25- vuotiaita tyttöjä ja nuoria naisia, jotta vastauksia olisi helppo vertailla Pelitalo Muikussa oleviin toimintoihin ja kohderyhmään. Osa kyselyyn osallistuneista nuorista naisista oli ennakkoon tuttuja, mutta suurin osa vastanneista oli ennestään tuntemattomia. Kysely luotiin tyttöjen ja nuorten naisten toiveesta Google Forms- pohjaan. Kyselyä markkinoitiin lähinnä niille henkilöille, keillä ei ollut mahdollisuus osallistua haastatteluihin, mutta jotka halusivat saada äänensä kuuluviin. Kysely lähti myös leviämään kyselyyn vastanneiden nuorten naisten kavereille ja tutuille. Kyselyssä kysyttiin erilaisia kysymyksiä liittyen pelaamisen merkityksellisyyteen, pelitoiminnan kehittämiseen, sukupuoliseen syrjintään ja yhteisöllisyyteen liittyen. Esimerkkejä näistä kysymyksistä ovat ”oletko kohdannut syrjintää peliympäristöissä sukupuolesi takia”, ”miten olet kokenut pelitoiminnan esimerkiksi nuorisotaloilla tai kouluissa” ja ”koetko kuuluvasi johonkin yhteisöön”. Tavoitteena oli tavoittaa 10-20 nuorta kyselyn avulla. Kyselyyn vastasi yhteensä 31 tyttöä ja nuorta naista eri paikkakunnilta ympäri Suomen. Tämän lisäksi toteutin kyselyn ulkopaikkakuntalaisen nuoren naisen kanssa verkon välityksellä suullisesti Discord- palvelimella hänen toiveestaan. Ulkopaikkakuntalaiselta kysyin muiden kysymysten ohella kysymyksiä kuten ”miten olet kokenut pelitoiminnan järjestämisen”, ”miten toimintaa tulisi kehittää” ja ”onko pelitoimintoihin vaikea osallistua nuorena naisena”. Kyselyn tuloksia avaan tarkemmin luvussa 5.3.

## 5 TOIMINTAMALLI

Toimintamallin tarkoituksena ei ollut luoda tarkkaa ohjeistusta toiminnalle, vaan sen tarkoitus oli kartoittaa ja kokeilla tyttöjen ja nuorten naisten ohjattua pelitoimintaa Kuopiossa Pelitalo Muikun ympäristössä. Tuloksia näistä kartoituksista ja kokeiluista on syntynyt haastatteluiden, kyselyn ja käytännön toimien muodossa. Tämän opinäytetyön aikana olen pyrkinyt selvittämään nuorilta naisilta toiveita toimintaan liittyen

sekä kokeilemaan toivottuja asioita käytännössä nuorten ehdoilla. Opinnäytetyössäni tehdyt huomiot voivat toimia suuntaviivoina jatkossa vastaavanlaisissa toiminnoissa.

Opinnäytetyöni oli pilottimainen kokeilu tytöille ja nuorille naisille tarkoitetusta pelitoiminnasta. Tämän aikana sain monipuolisia näkökulmia ja toiveita suoraan nuorilta toiminnan kehittämiseksi. Käyttämällä kolmea erilaista menetelmää, eli haastattelua, kyselyä ja käytännön toimintaa, sain selville laajasti ja monipuolisesti, mitä nuoret toivovat pelitoiminnalta. Haastattelussa ja kyselyssä korostuivat nuorten ajatukset ja toiveet, kun taas toteuttamalla toimintaa käytännössä, näin mitkä asiat toimivat ja mitä toiminta vaatii toteutuakseen. Pilottimainen kokeilu pelitoiminnasta toimi hyvin asioiden vapaamuotoiseen kokeiluun ja tarkasteluun useista eri näkökulmista. Tämä toimintatapa mahdollisti kokeiluja liittyen erilaisiin työtapoihin, nuorten sitouttamiseen ja omaehtoiseen toimintaan, sekä erilaisiin peleihin. Menetelmistä nousseet huomiot ja toiveet luovat tyttöjen ja nuorten naisten pelitoiminnalle kehykset, jotka on hyvä huomioida vastaavanlaisissa toiminnoissa. Seuraavissa luvuissa keskityn toiminnan aikana tehtyihin huomioihin.

Toiminnasta, haastattelusta ja kyselystä saadut tulokset ovat melko lailla yhteneviä. Kaikissa korostuu nuorten omaehtoinen toiminta ja toiminnan vapaaehtoisuus, eli se, että toimintoihin ei pakoteta, erilaisia pelejä voi pelata aina oman mielenkiinnon mukaan ja että nuorilta tulevat toiminnot otetaan käyttöön. Tämä näkyi hyvin konkreettisen toiminnan aikana, eli mitä vapaammin nuoret saivat vaikuttaa pelattaviin peleihin, sitä mukavampaa se osallistujista oli. Yrittäessäni pitää yhdellä toimintakerralla tietoa ja neuvontatyön peleihin liittyvän hetken, joka ei ollut nuorten toiveissa, toiminta ei jaksanut kiinnostaa nuoria, ja ajatukset karkailivat suosikkipelien pariin. Sen sijaan toiminnan ollessa nuorten toivomusten ja mielenkiinnon mukaisia, toiminta sujui itsestään ja ongelmitta. Nuoret monesti ihmettelivät kellon kulkua ja nopeasti kuluvia kertoja.

Ohjaajan roolista ja merkityksestä oli erittäin yhteneviä mielipiteitä ja kantoja. Ohjaajan olisi nuorten mukaan hyvä ymmärtää peliympäristöön liittyvä tematiikka, jakaa omaa osaamistaan toimintaan osallistuville, huomioida kaikki tasapuolisesti ja toimia yhdenvertaisesti sekä toimia ryhmässä pienessä roolissa. Tämä nousi hyvin esiin myös käytännön toiminnoissa. Nuoret halusivat itse vaikuttaa pelin sisältöihin, olla ryh-

män johtajia ja suunnitella strategioita ohjaajan neuvoessa ja auttaessa tarvittaessa. Osa toimintaan osallistuneista tytöistä ja nuorista naisista kaipasivat enemmän apua toiminnan alkuvaiheessa, esimerkiksi näppäimistön ja hiiren käytössä, jolloin annoin heille enemmän huomioita ja apua muiden toimiessa hyvin itsenäisestikin. Nuoret kertoivat itse omia toiveitaan pelien ja toimintojen suhteen, jotka toteutin mahdollisimman hyvin ja nopealla aikataululla. Nuoret olivat tästä kiitollisia, ja kokivat, että heidän mielipiteensä ja viihtyvyytensä otettiin hyvin huomioon. Myös luotettavuus, helposti lähestyttävyyys ja rentous olivat asioita, jotka nähtiin hyvän ohjaajan ominaisuuksina. Käytännön toimissa tämä näkyi esimerkiksi arkipäivän asioiden ja ongelmien kertomisena, ongelmatilanteissa ohjaajaan puoleen helposti kääntymisessä sekä mukavana ja rentona ilmapiirinä.

Muilta toimintaan osallistuvilta nuorilta toivottiin sitoutuneisuutta, rentoutta ja tarpeen tullen aktiivisuutta, esimerkiksi kisojen tai tapahtumien saralta. Pelitalo Muikussa pidetyissä kerroissa nuoret mainitsivat olevansa kiitollisia siitä, että toimintaan osallistui aina sama ydinporukka. Vähäinen osallistujien vaihtuvuus loi turvallisuuden ja yhteenkuuluvuuden tunteita. Osallistujat kertoivat toiminnan olleen mukavaa siellä käyvien ihmisten takia, ja että toimintojen lisäksi on syntynyt hyviä kaveruussuhteita osallistujien välille. Nuoret näkivät tämän erittäin merkityksellisenä, sillä heillä ei ole aiemmin ollut pelaamisesta kiinnostuneita kavereita.

Pelitoiminnan aikataulujen ja tilojen suhteen nuoret olivat yhtä mieltä siitä, että iltapäivä aika koulun jälkeen olisi paras aika kokoontua, vähintään kolmen tunnin ajan. Moni nuori toivoi myös toiminnan olevan useamman kerran viikossa. Toimintakerroilta toivottiin säännöllisyyttä, mutta kuitenkin aikataulujen toivottiin tarpeen tullen joustavan, jolloin toiminnasta ei tule pakotetta ja taakkaa. Tilojen toivottiin olevan pelaamiseen mahdollisimman hyvin soveltuvia. Tilassa toivottiin olevan myös mahdollisuus konsolipelien pelaamiseen esimerkiksi sohvaryhmän muodossa. Työtuolien ja pelivarusteiden toivottiin olevan huippuluokkaa, ja internetin toimivan ongelmitta. Tilan toivottiin olevan eristyksissä muista ympäristössä tapahtuvista toiminnoista, jolloin ”ylimääräiset” eivät häiritse toimintaa, ja toimintaan on helpompi ja mukavampi osallistua. Tilat olisi hyvä olla myös helposti saavutettavissa hyvien yhteyksien päässä, jolloin kulkemisesta ei tule ongelmaa, ja ryhmään on helppo osallistua vaivatta pienin kuluin.

Overwatch ja Counter Strike olivat suosituimpia ehdotuksia pelattavaksi pelikerroille. Moni nuori oli myös sitä mieltä, että eri kerroille olisi hyvä olla eri teemoja, jolloin pääsisi tutustumaan laajasti erilaisiin peleihin, kuten esimerkiksi retro- ja lautapeleihin. Moni nuori perusteli, että näiden teemailtojen kautta oppisi laajemmin peleistä ja pelikulttuurista, sekä pääsisi pelaamaan sellaisia pelejä, joita ei välttämättä muuten olisi mahdollisuus pelata esimerkiksi laitteiston puutteen tai rahan takia. Eri teemaillat auttaisivat nuorten mielestä pitämään toiminnan mielenkiintoisena ja tuomaan säännöllisesti uutta sisältöä toimintaan.

### 5.1 Toiminnasta saadut tulokset

Toiminnan peruspilareista ja välineistöstä tuli hyviä huomioita ja toiminnan alussa. Alun perin suunnitelmassa oli järjestää avointa pelitoimintaa keskiviikkoisin kello 17-19 noin viiden viikon ajan. Kuitenkin heti ensimmäisellä kerralla huomasimme yhdessä nuorten kanssa, että kaksi tuntia toiminta-aikaa on liian vähän, jolloin jatkoimme kertoja lisätunnilla, eli jatkossa kerrat olivat keskiviikkoisin klo 17-20. Toiminnan alkuvaiheessa huomasin tyttöjen ja nuorien naisten väsyvän helposti pelaamisesta, jolloin pidimme tarvittavia taukoja aina tarpeen mukaan. Toiminnassa käytetty tila oli joka kerralla tyttöjen ja nuorten naisten mieltymyksiin liian kylmä, mutta loppuvaiheessa tytöt muistivat ottaa jo lisää vaatteita kerroille mukaan. Tila olisi varmasti sopiva lämpötilaltaan tilanteessa jossa kaikki 12 konetta olisivat yhtä aikaa käytössä ja täten lämmittäisivät tilaa, mutta koska meidän kerroilla koneita oli enintään viisi päällä, tila jäi viileäksi. Tytöt ja nuoret naiset kehuivat työtuoleja ja koneita, joskin pienet hiirimatot aiheuttivat välillä ärsytystä. Muutamalla osallistujasta on ollut selkävaivoja ja tämä asia huomioiden tuolit olivat kuulemma erittäin mukavat ja säädöt monipuolisia, mikä auttoi jaksamaan paremmin ja mahdollisti keskittymisen peliin selkävaivojen sijasta.

Jokaisella kerralla toimintaan osallistui vähintään kolme tyttöä ja nuorta naista. Osallistujien taitotaso pelien osalta oli hyvin vaihteleva. Osallistujista kahdella, eli 17 ja 18- vuotiailla, ei ollut oikeastaan aiempaa kokemusta peleistä muuten kuin satunnaisen konsolipelien tiimoilta, kun taas yksi osallistujista, eli 14- vuotias, oli aktiivinen ja kokenut pelaaja. Osallistujat olivat keskenään tuttuja yhteisen tutun kautta, mutta ei-

vät olleet keskenään entuudestaan tekemisessä. Osallistujista kaksi, eli 18 ja 14-vuotiaat, olivat myöskin sisaruksia keskenään. Lisäksi toimintaan osallistui kahdella kerralla 13-vuotias aktiivipelaaja, joka tunsikin muut osallistujat yhteisen tutun kautta, mutta ei ollut heidän kanssaan tekemisissä entuudestaan. Samainen tyttö oli osallistunut aiemmin Kuopion nuorisopalveluiden järjestämälle pelileirille edellisenä kesänä.

Toiminnan alkuvaiheessa tehtiin eniten toiminnan kannalta merkittäviä huomioita. Kerroin toiminnan aluksi itsestäni, opinnäytetyöstäni ja suosikki peleistäni, jonka jälkeen annoin jokaiselle tilaa kertoa itsestään haluamiaan asioita. Alussa ilmapiiri oli selkeästi hiljainen ja tutkiva, sillä osallistujista kaksi oli hyvin ujoja. Kun kuitenkin aloitettiin heti pelaamaan ja opettelemaan pelin sisältöä yhdessä osallistujien kanssa, ilmapiiri rentoutui ja pian puheesta ei tullut loppua. Yllättävän nopeasti syntyi pidempiäkin keskusteluja, joiden avulla tutustuttiin toinen toisiimme paremmin. Ujot osallistujat ihmettelivät itse sitä, miten nopeasti puhetta alkoi kuitenkin tulla vieraassa seurassa ja ympäristössä, ja totesivat ettei tällaista ei tapahdu normaalisti. Pelit toimivat selkeästi yhdistävänä tekijänä ja madalsivat tutustumisen kynnyksiä.

Osallistujat kokivat eniten pelaamamme Overwatch-pelin aluksi sekavaksi ja erittäin nopeatahtiseksi, mikä alkuvaiheessa aiheutti jonkin verran turhautumista. Samalla kuitenkin peli oli visuaalisesti miellyttävä ja monipuolinen, esimerkiksi pelattavilta hahmoiltaan, minkä osallistujat kokivat positiiviseksi. Jokainen löysi pelin sisältä oman mieluisen hahmon hetken kokeilun jälkeen, ja peli alkoi sujua koko ajan paremmin. Pelin sisäinen kommunikaatio oli aluksi hyvin vähäistä, sillä kaikki keskittyivät aluksi vain omaan tekemiseen, mutta pienellä avustuksella ja kannustamisella kanssakäyminen ja tiimityöskentely alkoivat sujua. Ensimmäisen toimintakerran loppupuolella keskustelin pelaamisen ohessa yhden osallistujan kanssa kahdenkeskeisesti muun muassa koulutukseen ja ammatinvalintaan liittyvissä asioissa, sekä arjessa jaksamisesta. Sitä seuraavalla kerralla samainen nuori nainen kertoi, että keskustelusta oli ollut apua, ja että hän harkitsee tosissaan hänelle yhdessä pohtimaamme uravalintaa.

Toiminnan puolivälissä iltoihin osallistui uusi aktiivisesti pelaava tyttö, joka oli luonteeltaan ujo. Yllättäen tämä ei vaikuttanut juurikaan ryhmädynamiikkaan, sillä aiemmat osallistujat olivat vain innoissaan siitä, että Overwatchiin saatiin melkein täysi

joukkue. Toiminnan puolivälissä myös HTC Vive virtuaalitodellisuuslasit olivat käytössä, ja niillä pelasi kaksi osallistujaa muiden keskittyessä Overwatchiin. Toimintaan tuli mukaan osallistujien toivoma osu! musapeli, jota osa pelasi Overwatchin ohella. Osallistujat yrittivät opettaa myös minulle osu! :a, mutta rytmitajuttomana persoonana tulokset eivät olleet toivotun laisia. Kuitenkin nuorten oman osaamisen jakaminen ja muiden opettaminen osoittautuivat merkittäväksi nuorille, joka näkyi niin osu! :ssa kuin Overwatchissakin vinkkien ja opittujen asioiden jakamisena.

Vertaistuen ja vertaisohjaajuuden merkitys korostui läpi toiminnan, sillä nuoret vertailivat omaa osaamistaan toisiinsa, jakoivat omia oivalluksiaan ja kääntyivät toistensa puoleen tarvittaessa pelin sisällä kuin oikeassa elämässäkin. Tämä näyttäytyi esimerkiksi avun pyytämisenä pelin sisällä tiukassa tilanteessa sekä oikeassa elämässä kyytien pyytämisenä ja tarjoamisena sekä arkipäiväisissä keskusteluissa esimerkiksi työnhakuun tai väsymykseen liittyen. Osa toimintaan osallistuneista oli pelannut aktiivisestikin, mutta kuitenkin Overwatch- pelin ollessa kaikille ennestään tuntematon, osallistujat lähtivät samalta viivalta, jolloin he olivat myös pelin suhteen vertaisia keskenään. Osallistujat kertoivat ohjaajan henkilökohtaisen kiinnostuksen pelaamista ja pelejä kohtaan auttaneen myös omien kiinnostuksen kohteiden ilmaisussa. Ohjaajan henkilökohtaisesta osaamisesta ja kiinnostuksesta Overwatch- peliin liittyen koettiin olleen suuri etu osallistujien omassa oppimisessa. Ohjaajan kuvattiin olevan tilanteen tasalla ja puhuvan osallistujien kanssa samaa yhteistä kieltä. Myös se, että jokaisella kerralla oli tuttu ja turvallinen ohjaaja heitä varten, oli osallistujista hyvä asia, sillä se lisäsi motivoituneisuutta ja toiminnan mielekkyyttä. Osa osallistujista sanoikin, että mikäli toiminta ei olisi ohjattua, toiminta olisi monelta osin hyvin erilaista. He pohtivat, että, jos he osallistuisivat ohjaamattomaan toimintaan, siihen osallistuisi erilaisin tarkoituksin ja ajatuksin. Esimerkiksi pelitoimintaa tarjoavaan avoimeen tilaan, jossa ohjaajaa ei ole, mentäisiin lähinnä kavereiden kanssa oleskelemaan lyhytkestoisesti, eikä toiminta olisi yhtä tavoitteellista ja säännöllistä. Myös tuntemattomiin ihmisiin tutustuminen helpottuu ohjatussa ryhmässä itsenäiseen toimintaan osallistumiseen verrattuna, jolloin turvautuu tuttuun kaveriin mieluummin, kuin lähtee tekemään tuttavuutta.

Toiminnan loppupuolella kehittyminen sekä ryhmän jäsenten kesken sekä yksilöllisellä tasolla olivat selkeästi huomattavissa. Toimintaan osallistuneet tytöt ja nuoret nai-

set ilmaisivat itseään paremmin, keskustelivat avoimemmin omasta elämästään ja muutama kertoikin oman itsevarmuutensa kasvaneen paljon toiminnan ansiosta. Ryhmän välinen kommunikaatio parani huomattavasti loppua kohden sekä pelien maailmoissa, että kasvotusten. Osallistujat kertoivatkin saaneensa toiminnasta kavereita, ja he viettivät aikaa keskenään myös toimintakertojen jälkeen. Pelien sisällä tapahtuva kehitys oli huima. Silmien ja käsien välinen kommunikaatio parani, ryhmän välinen kommunikaatio selkeni ja taktikointi sujui luontevammin. Mielestäni osallistujille kehittyi tietynlainen ”pelisilmä”, eli tilanteiden ennakointi, taktikointi, tilanteen tasalla oleminen, ongelmanratkaisukyky ja pelin yleinen kulku parani huomattavasti sekä yksilöllisellä tasolla että ryhmän kesken. Konkreettisesti tämä näkyi muun muassa vaikeustason muutoksessa, eli aiemmin pärjättiin ryhmässä juuri ja juuri keski-vaikealla vaikeustasolla, loppupuolella vaikeakin vaikeustaso alkoi tuntua helpolta. Toimintaan osallistujat huomasivat myös oman itsevarmuutensa kasvaneen. Tämä näkyi esimerkiksi eri pelihahmojen kokeilemisessa, pelin kunniapaikan saamisena ja tiettyyn tavoitteeseen pääsemisenä sekä varmempana otteena pelaamiseen. Kuvassa 1 on toiminnan loppupuolella otettu kuva toimintaan osallistuneista tytöistä Overwatch -pelin äärellä.

Osallistujat toivoivat pelikertojen loputtua opinnäytetyöni osalta toiminnan jatkuvan säännöllisesti, sillä he olivat kokeneet toiminnan erittäin mieleiseksi, saaneet toiminnasta uusia kavereita ja oppineet uusia asioita itsestään ja pelaamisesta. Muutama nuori vitsailikin, että jos jatkoa ei tule, järjestetään mielenosoitus asian hyväksi. Epävarmuus toiminnan jatkumisesta opinnäytetyön jälkeen harmitti selkeästi nuoria, sillä he kyselivät usein, milloin varmuus jatkosta saadaan, ja että jos minä en jatka toimintaa niin kuka jatkaa. Jatkossa nuoret toivoivat toimintaan osallistuvan saman porukan, mutta että toimintaan voisi tulla myös uusia kasvoja ainakin niin paljon, että täysi joukkue saataisiin kasaan. Toiveena kuitenkin osallistujilta oli, että toiminta jatkuisi pienryhmätoimintana avoimien iltojen sijasta, jolloin osallistujiin on helpompi tutustua ja yhteenkuuluvuuden tunne säilyisi.



KUVA 1 Tyttöjen ja nuorten naisten pelitoimintaan osallistuneet pelaamassa Overwatch -peliä

## 5.2 Haastattelusta saadut tulokset

Pääpaino haastattelussa oli Pelitalo Muikun toimintaan osallistuneissa tytöissä ja nuorissa naisissa. Haastattelin heidät omasta toiveestaan ryhmänä yksilöhaastattelun sijasta. Haastattelussa pyrin selvittämään, mitä ennako-odotuksia osallistujilla oli, miten toiminta on koettu ja mitä voisi jatkossa tehdä toisin. Kaikki tytöistä ja nuorista naisista olettivat ennen toimintaan osallistumista, että kerroilla pääsee tutustumaan erilaisiin peleihin ja pelimuotoihin. Kaksi tytöistä ja nuorista naisista arvelivat, että toiminta on haasteellista oman ujouden takia, ja se pahimmillaan estäisi toiminnan kokonaan. Kuitenkin kumpikin myönsi, että pelit auttoivat heti yhdistämään ja toimimaan linkkinä tuntemattomien välillä, jolloin ujous jäi sivuun ja toimintaan oli helppo osallistua. Kaikki odottivat, että toimintaan osallistuu mukavia ihmisiä ja pelejä pelattaisiin paljon.



Kysyessäni ennakko-odotusten toteutumisesta, osallistujat olivat yhtä mieltä siitä, että osa odotuksista on täyttynyt, ja osa on romuttunut täysin. Esimerkiksi yksi nuorisista naisista arveli osallistuvansa vain kerran toimintaan, ja lopettavansa sen jälkeen, mutta kertoi kuitenkin jääneensä heti helposti koukkuun. Kaikki olivat myös sitä mieltä, että pieni ryhmä helpotti osallistumista, sillä muut tulivat nopeasti tutuiksi. Yksi tytöistä arveli toimintaan osallistuvan vieläkin vähemmän porukkaa, ja oli positiivisesti yllättynyt osallistujamäärästä.

Kysyin myös ohjaajan rooliin ja sukupuoleen liittyvistä asioista. Kaikki osallistujat olivat yhtä mieltä siitä, että on tarve olla vain tyttöjen ja naisten kesken, sillä poikien ja nuorten miesten seurassa ei voi osallistua yhtä rennosti ja jutella tietyistä asioista. Osallistujat näkivät tärkeänä myös ohjaajan olevan nainen, sillä se helpottaa uusien osallistujien osallistumista ja tekee toiminnasta mukavampaa. Osallistujat kokivat miesohjaajan hassuna ajatuksena, sillä jos kyseessä on tyttöryhmä, miksi sitä ohjaisi mies. Ohjaajan osaaminen ja perehtyminen pelattavia pelejä kohtaan oli osallistujien mielestä hyvä asia, sillä asioita ei tarvinnut opetella ihan alusta alkaen, jonka takia osallistuvat oppivat peleistä enemmän ja nopeammin.

Kysyin myös asioita liittyen itse Pelitaloon ympäristönä ja välineistönsä puolesta. Kaikki osallistujat olivat sitä mieltä, että konsoleita tulisi olla jokaiselle pelikerralle, sillä ne tuovat toivottua vaihtelua ja konsoleilla pelaaminen kaverin kanssa on erilaista kuin tietokoneella pelaaminen. Pelitalon sijainti nähtiin myös hyvänä. Toiminnan toteutuminen olisi todennäköisesti ollut haasteellista, mikäli Pelitalo olisi jossain muualla Pinarin tiloissa, sillä silloin haasteita toisivat muut nuoret, ja osallistumisen kynnys kasvaisi. Oma sisäänkäynti ja yksityinen sijainti nähtiin etuna toimintaan osallistumisessa, jolloin toimintaan kuulumattomat osapuolet eivät häirinneet. Pelitalo oli helposti saavutettavissa kunkin osallistujan kotoa, joko julkisen liikenteen välineillä tai omilla ajoneuvoilla, ja sen nähtiin helpottavan osallistumista.

Osallistujien mielestä parasta toiminnassa oli mahdollisuus kokeilla virtuaalitodellisuuslaseja sekä erikoistuminen tiettyyn peliin. Myös omaehtoinen toiminta ja toiveiden kuuntelu olivat osallistujille tärkeää, sillä he kokivat, ettei heitä ole pakotettu mihinkään ja asioida on voitu tehdä kulloisenkin olotilan mukaan. Myös se nähtiin positiivisena, että samassa tilassa osallistujat voivat tehdä erilaisia asioita oman mielen

mukaan ilman pakollista ryhmään osallistumista. Toiminnassa käytetyt pelit olivat nuorille mieluisia ja mukavia.

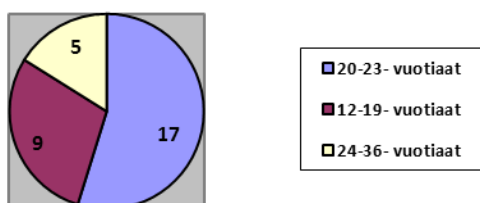
Osallistujat toivoivat toiminnan jatkuvan mahdollisimman pitkään. He myös vitsailivat, että mikäli jatkoa ei tule, niin järjestetään mielenosoituksen Kuopion torille. Myös aikataulujen suhteen toivottiin joustoa, sillä jokaisella nuorella on erilaiset aikataulut, ja välillä voisi fiiliksen mukaan osallistua toimintaan tuntia aikaisemmin tai lopettaa tuntia myöhemmin. Osallistujista yksi on osallistunut Pelitalon muihin avoimiin iltoihin, ja on sanonut sen olevan ihan ok, mutta kuitenkin tyttöryhmän olevan se mukavin tapa osallistua pelitoimintaan. Muut osallistujat pysyvät mielellään ryhmässä ja näkevät osallistumisen kynnyksen muihin toimintoihin olevan edelleen korkea osallistujien ollessa pääasiassa poikia ja nuoria miehiä.

### 5.3 Kyselystä saadut tulokset

Kyselyssä jokaiseen kysymykseen vastattiin vapaamuotoisesti kirjoittamalla vastausvaihtoehtojen sijasta. Tällä varmistettiin mielestäni se, että nuori vastaaja voi vastata jokaiseen kysymykseen oman mielen mukaan ilman liiallista johdattelua tai asioiden rajaamista. Näin vastaustulokset toivat esille nuorten ajatusmaailmaa ja koettuja asioita enemmän kuin rasti ruutuun -tyylisessä kyselyssä. Vastaaja joutui täten myös hetken pohtimaan vastaustaan ja uskon tämän tuoneen vastauksista esille tarkempaa tietoa. Rasti ruutuun -tyylisessä kysymyksessä on helpoin laittaa rasti vain johonkin, joka on lähinnä omaa ajatusmaailmaa, vaikkei se täysin vastaisikaan omia ajatuksia. Olen positiivisesti yllättynyt siitä, että jokainen vastaa vastasi juuri sellaisia asioita, jotka olivat oleellisia toiminnan kehittämisen kannalta. Myös vastaajan oma-kohtaiset kokemukset ja vastaajien väliset yhteiset ajatukset välittyivät paremmin vapaamuotoisen vastauksen ansioista.

Kysyin ensin taustatietoja vastaajilta. Taustatietoja olivat ikä ja paikkakunta sekä pelitottumuksiin liittyvät asiat. Pelitottumuksiin liittyviä asioita olivat esimerkiksi laitteisiin, peleihin ja pelaikoihin liittyvät tiedot sekä henkilökohtaiset taustat pelaamiselle. Näiden lisäksi kysyin yhteenkuuluvuuteen, pelien merkityksellisyyteen, muiden suhtautumiseen ja syrjintään liittyviä asioita sekä pelitoimintaan liittyviä asioita. Vastanneita

oli yhteensä 31 henkilöä. Vastaajat olivat iältään 12- 36 vuotiaita. Vastaajien tarkempi ikäjakauma näkyy eriteltynä kaaviossa 1.



**KAAVIO 1 Kyselyyn vastanneiden ikäluokat**

Eniten kyselyyn vastasi Turusta kotoisin olevia eli yhteensä neljä henkilöä. Seuraavaksi eniten vastaajia oli Tampereelta, Kouvolasta, Kotkasta ja Jyväskylästä, joista kaikista oli tullut vastauksia kolmelta henkilöltä. Kuopiosta vastasi kaksi henkilöä. Näiden lisäksi vastanneita oli Espoosta, Helsingistä, Haapajärveltä, Imatralla, Joensuusta, Juupajoelta, Lahdesta, Loppeelta, Oulusta, Porvoosta, Tuusulasta ja Ylivieskasta, joista kaikista vastasi yksi henkilö. Vastanneista päätoimenaan 16 opiskelee, viisi käy töissä ja viisi on työttömänä, kolme toimii osa-aikaisena työntekijänä ja kaksi käy peruskoulua.

Kaikki vastanneista kertoivat pelanneensa lähes koko ikänsä, ja pelaamisen alkaneen nuorella iällä, keskimäärin 5- 14-vuotiaana. Kaikki vastanneet kertoivat myös pelaamisen lähteneen kotoa sisarusten tai vanhempien kannustamana. Myös kavereilla on ollut merkitys pelaamisen aloittamista kohtaan. Osa oli saanut nuorempana lahjaksi konsolin, josta kiinnostus pelaamista ja pelejä kohtaan on lähtenyt. Myös televisiossa pyörineet mainokset ja pelaamiseen keskittyneet ohjelmat, kuten Tilt.tv, ovat johdatelleet pelien maailmaan.

Kysyin myös kyselyyn vastanneiden pelilaitteisiin ja peleihin liittyviä kysymyksiä. 26 vastanneista kertoi pelaamisen keskittyneen tietokoneeseen, joista osa pelaa myös vähäisesti konsoleilla. Kuusi kertoi pelaavansa pääosin konsoleilla, ja vähäisesti tietokoneilla. Näiden lisäksi neljä pelaa muiden laitteiden ohessa käsikonsoleilla. Yksi-

kään ei kertonut pelaavansa mobiililaitteilla. 19 kertoi pelaavansa FPS (First Person Shooter) pelejä eli ensimmäisestä persoonasta kuvattuja ammutapelejä. Näistä mainittiin muun muassa Counter Strike, Arma ja Overwatch. 19 kertoi pelaavansa RPG (Role Playing Games) roolipelejä, joista esiin nousi muun muassa Witcher, Skyrim ja Dragon Age. Myös MMO (Massive Multiplayer Online) pelit eli verkon kautta pelattavat moninpelit nousivat esille useamman vastaajan kommenteista. Näistä mainittiin muun muassa Dota, League of Legends (LoL) ja World of Warcraft (WoW). Muita mainittuja pelimuotoja olivat erilaiset lautapelit, tasohyppelypelit kuten Super Mario, elämää jäljentävät simulaatiopelit, kuten Sims, sekä erilaiset hiekkalaatikkopelit kuten Rollercoaster Tycoon ja Minecraft, joissa pelaaja pääsee vapaasti luomaan sisältöä ja tekemään valintoja. Useat vastaajat kertoivat myös pelaavansa pelejä erilaisista genreistä aina oman mielenkiinnon ja kaveriporukan mukaan.

Kyselyyn vastanneiden kesken peliaika vaihtelee paljon 10 tunnista 70 tuntiin viikossa, mutta keskimäärin vastanneet pelaavat 30 tuntia viikossa. Lähes kaikki vastanneet kertoivat pelaavansa pelejä pääsääntöisesti muiden kanssa netin välityksellä, mutta osa kokoontuu silloin tällöin samaan tilaan pelaamaan yhdessä kavereiden kanssa. Neljä kertoi pelaavansa pelejä pääsääntöisesti yksin. Yhteisöllisistä asioista kysyttäessä, 12 vastanneista ei kokenut kuuluvansa osaksi mitään yhteisöä. 13 kertoi kuuluvansa osaksi jotakin peliyhteisöä, joiden kautta osa on kokenut saaneensa uusia hyviä pelikavereita.

Vastanneet kertoivat pelien merkitsevän hauskanpitoa, ajanviettoa, rentoutumista, harrastusta ja yhteisöllisyyttä. Pelaaminen nähtiin tärkeänä osana arkipäivää ja isona osana elämää. Osa vastanneista näki pelit myös loistavana tapana kehittyä asioissa konkreettisesti, ja niistä näkee selkeästi oman kehityskaaren. Pelaamisen kautta osa vastanneista on saanut uusia ystäviä, ja osa on oppinut peleistä hyödyllisiä taitoja, kuten eri kieliä. Pelit ovat vastaajien mukaan kehittäneet myös yksilön loogista ajattelua ja vaikuttaneet visuaaliseen silmään sekä vaikuttaneet itsevarmuuteen ja rohkeuteen positiivisesti. Vastanneet kertovat myös ongelmanratkaisu- ja päätöksentekokyvyn kasvusta, itseilmaisun kehittymisestä sekä peleistä opituista muista asioista kuten arvoista ja elämänopeista.

Vastauksissa oli eriytyviä kantoja muiden suhtautumisesta vastaajan pelaamista kohtaan. Olleessaan nuorempia, osa vastaajista koki, että pelaamista ihmeteltiin ja pidettiin poikien juttuna, se nähtiin turhana tai sitä ei hyväksytty ja sitä yritettiin rajoittaa. Suurimmalla osalla vastaajista vanhemmat suhtautuivat pelaamiseen negatiivisesti, yrittivät kieltää pelaamisen tai johdatella muihin harrastuksiin. Osalla vastanneista vanhemmat hyväksyivät pelaamisen. Kuusi vastannutta kertoi, ettei pelaamiseen suhtauduttu mitenkään erityisesti. Nykyään vastanneiden pelaamiseen suhtaudutaan vaihtelevasti. Osa kokee, ettei vastaajan henkilökohtainen pelaaminen kiinnosta muita. Osa kertoo kohtaavansa edelleen silloin tällöin paheksuntaa tai ihmetystä, mutta suurin osa kertoo suhtautumisen muuttuneen positiivisemmaksi. Vastaajat kokevat, että peleistä nähdään nykyään myös positiiviset puolet ja tyttöjen pelaaminen on muuttunut yhteiskunnassa tavallisemmaksi, josta johtuen suhtautuminen on muuttunut.

Vastaajista yhteensä 29 henkilöä on kokenut sukupuolensa vaikuttaneen selkeästi muiden suhtautumiseen. Vastaajista 22 on kokenut sukupuoleen kohdistuvaa syrjintää tai haukkumista peliympäristöissä. Huoraksi, prinsessaksi ja lesboksi haukkuminen, keittiön ulkopuolella olemisen ja muut sovinistiset kommentit, sekä pelitaitojen vähättely, ovat asioita, joita vastaavat ovat kuulleet muilta pelaajilta. Neljä vastannutta on kokenut myös seksuaalista ahdistelua ja häirintää peliympäristöissä. Tämä on vastaajien kohdalla näyttäytynyt muun muassa iskuyrityksinä, rivojen puhumisena, ahdistelijoina ja pedofiiliana. Vastanneista kaksi on joutunut nuorempana pedofiilin ahdistelemaksi. Vastanneista yhteensä kolme kertoo salaavansa sukupuolensa tai esittävänsä miestä, jottei negatiivista suhtautumista syntyisi tai että heidät otettaisiin tosissaan pelaajana. Kolme vastanneista kertoo, että peliporukkaan voi olla vaikea päästä mukaan oman sukupuolensa takia, sillä pojat ja nuoret miehet kohtelevat pelaavaa naista eri tavalla kuin muita pelaajia. Tämä näyttäytyy muun muassa liiallisena hienotunteisuutena tai jännittyneenä ilmapiirinä. Vastanneista kaksi henkilöä ei ole kokenut sukupuolellaan olleen vaikutusta muiden suhtautumiseen.

Kysyin seuraavaksi pelitoimintaan liittyviä kysymyksiä, kuten aikatauluun, ryhmään ja ohjaajaan liittyviä asioita. Monet vastaajista kertoivat pelitoiminnan olevan omalla paikkakunnallaan lähinnä sitä, että nuorisotilassa tai -talossa on pelikonsoli, joka on nuorten vapaasti käytettävissä. Kyselyyn vastanneista kenelläkään ei ollut kokemus-

ta pelitoimintaan osallistumisesta, tai siitä, miten sitä toteutetaan. Osa ei kokenut ohjaajan läsnäoloa tarpeelliseksi, ja koki pystyvänsä hyvin pelaamaan myös vapaamuotoisesti tarkoitetuissa tiloissa. Osa kuitenkin myönsi sen, että ujona tai syrjinnän pelossa kynnys ohjaamattomaan toimintaan osallistumisesta kasvaa. Ohjaajan läsnäolo voisi tehdä toiminnasta mukavampaa, aktiivisempaa ja monipuolisempaa. Tämän lisäksi lähellä olisi aina henkilö, jonka puoleen kääntyä.

Kyselyyn vastanneista yhdeksän henkilöä toivoi aikataulujen olevan joustavia ja keskittyvän pääsääntöisesti ilta-aikaan, mutta tapaamisten olevan kuitenkin säännöllisiä. Ohjaajan toivottiin olevan helposti lähestyttävä, kaikki huomioon ottava, osaava ja peleihin perehtynyt henkilö, joka osaa kannustaa, neuvoa ja auttaa peleihin liittyvissä asioissa. Peliryhmään osallistuvilta henkilöiltä vastaajat toivoivat sitoutuneisuutta, positiivista ryhmähenkeä, suvaitsevaisuutta, läheisyyttä ja tarpeen tullen aktiivisuutta, esimerkiksi kisojen ja turnausten suhteen. Peliryhmän toiminnoilta toivottiin eri päiville erilaisia teemoja sekä erilaisia pelejä myös digitaalisten pelien ulkopuolelta ja peleihin monipuolisesti tutustumista, mutta samalla pelien toivottiin olevan monin pelejä, kuten Overwatch ja Counter Strike, jolloin pelissä onnistutaan tiimin avulla. Monet vastaajista kertoivat pelitoiminnan olevan omalla paikkakunnallaan lähinnä sitä, että nuorisotilassa tai -talossa on pelikonsoli, joka on nuorten vapaasti käytettävissä. Kyselyyn vastanneista kenelläkään ei ollut kokemusta pelitoimintaan osallistumisesta, tai siitä, miten sitä toteutetaan.

## 6 YHTEENVETO JA POHDINTA

Olen positiivisesti yllättynyt siitä, miten kaikki palapelin palaset loksahdivat kohdalleen opinnäytetyön tekoaikana. Jos palaset eivät sopineet suoraan valmiisiin kohtiin, niitä muokattiin ja muotoiltiin siten, että ne sopivat ja palapelistä tuli ehjä ja toimiva kokonaisuus. Opinnäytetyöni onnistuminen on ollut monen asian summa. Olen saanut paljon vertaistukea ja tukea monilta eri tahoilta, jotka ovat kannustaneet ja rohkaisseet kokeilemaan erilaisia asioita. Lisäksi olen saanut kokeilla täysin uutta asiaa ilman pelkoa toiminnan epäonnistumisesta toiminnan ollessa pilottimainen kokeilu.

Tämä on antanut vapaammat kädet itse toimimiseen ja mahdollistanut nuorilta tulleiden toiveiden ja kehitysehdotusten kokeilun vapaasti, sillä kaikenlainen toiminnasta tullut kokemus ja tieto on joka tapauksessa askel eteenpäin- oli toiminto sitten onnistunut tai epäonnistunut. Toiminnan jatkuminen opinnäytetyöprosessin jälkeen kertoo mielestäni siitä, että kokeilu on ollut onnistunut, ja sen tarve nuorisotyön palveluissa ja nuorten osallistamisessa on todettu.

## 6.1 Toimintamallin onnistuminen

Mielestäni toimintamallin kokeilu pilottimaisesti sujui yllättävänkin hyvin, ottaen huomioon lyhyen markkinointiajan sekä sen, että Pelitalo Muikku aloitti samaan aikaan muun toimintansa, kun aloitin opinnäytetyön ryhmän vetämisen. Toiminta muuttui matkan varrella useampaankin kertaan. Aluksi suunnitelmana oli sitouttaa ennakoilmoittautumisella kohderyhmän mukaisia nuoria pienryhmätoimintaan, mutta tämä ei kuitenkaan onnistunut ja nosti osallistumisen kynnystä. Päätettyämme pitää kerrat avoimina iltoina, toimintaan tuli tutustumaan neljä tyttöä ja nuorta naista, joista suurin osa jatkoi mukana toiminnassa aina opinnäytetyön loppuun asti. Toiminta muovautui osallistuvien tyttöjen ja nuorten mukaan avointen iltojen sijaan pienryhmätoiminnaksi, johon pystyi kuitenkin osallistumaan uusiakin nuoria. Toimintaan osallistuneille nuorille oli selkeästi tarve pienryhmätoiminnalle ja tietynlaiselle vakinaisuudelle esimerkiksi kertojen aikataulujen ja osallistujien suhteen.

Opinnäytetyöni aikana kokeilimme muutamia erilaisia pelejä ja erilaisia pelialustoja, mutta silti ajan puitteissa ei ollut mahdollisuutta järjestää kaikkea nuorten toivomaa ohjelmaa. Konsoleita toivottiin jokaiselle kerralle, jolloin pelialustan vaihtaminen tietokoneesta konsoliin sujuisi vaivatta ja ilman erityisjärjestelyitä. Tämä lisäisi selkeästi nuorten omaehtoista osallistumista ja toiminnan mielekkyyttä. Tähän ei kuitenkaan ollut mahdollisuutta konsolin ollessa yhteinen nuorisotalo Pinarin kanssa. Pinarilla konsoli oli säännöllisesti käytössä pojilla ja nuorilla ja miehillä, eikä sen säännöllinen siirtäminen Pelitalon toimintoihin olisi ollut kaikkien nuorten mieltymysten mukaista. Samoin myös Pelitalon tyttöjen ja nuorten naisten siirtyminen alakertaan poikavoittoisen konsolin ääreen oli osallistujille suuri kynnys, johon he eivät olleet valmiita. Virtuaalitodellisuuslasit toimivat hyvänä lisänä ja erikoisuutena toiminnoille, jotka houkut-

telivat selkeästi nuoria kokeilemaan ja pelaamaan erilaisia pelejä, joita yleensä nuoret pelaavat. Kaikkia eivät lasit kuitenkaan kiinnostaneet, vaan ”perinteisemmät” pelit vetivät puoleensa nuoria. Jos opinnäytetyön toteuttamiseen olisi ollut enemmän aikaa, oltaisiin ryhmässä voitu perehtyä laajemmin erilaisiin peleihin ja pelikulttuuriin myös videopelien ja tietokonepelaamisen ulkopuolelta. Esimerkiksi lautapeleistä ja videoiden tekemisestä keskusteltiin toimintaan osallistuvien nuorten kanssa pinta-puolisesti, mutta asioiden tarkempaan tutkimiseen ja tekemiseen ei riittänyt toiminnassa aikaa.

Olen kuitenkin pääpiirteittäin erittäin tyytyväinen toimintamallin onnistumiseen. Pääpaino opinnäytetyölläni oli nuorilta tulevien mielipiteiden ja toiveiden keräämisessä, jota seurasi toimintojen toteuttaminen mahdollisuuksien mukaan. Mielestäni opinnäytetyön aikana tehdyistä haastatteluista, kyselyistä ja toiminnan aikana nousseista asioista sai hyvän kuvan siitä, millaista toimintaa tytöt ja nuoret naiset pelitoiminnalta odottavat sekä miksi pelaaminen ja pelitoiminta ovat heille tärkeitä. Näen myös, että toiminta toteutui mahdollisimman paljon nuorten omilla ehdoilla, mikä lisäsi osallisuuden ja yhteenkuuluvuuden tunnetta toimintaan osallistuneille nuorille. Tämä näkyi muun muassa toistuvana osallistumisena kerroille, rentona ilmapiirinä, toiveiden kertomisena sekä me-henkisyyden kehittymisenä läpi toimintakauden. Uskon, että näistä johtuen, olen onnistunut luomaan toimintaan osallistuville nuorille tietynlaisen yhteisöllisyyden, antanut heille mahdollisuuden tulla kuulluiksi ja nähdyiksi sekä auttanut itsetunnon ja henkilökohtaisen kasvun kehittymisessä. Näen myös, että näiden ansioista olen ennalta ehkäissyt nuorten syrjäytymistä ja luonut heille mukavan ympäristön osallistua toimintaan omana itsenään. Uskon myös, että omat kiinnostuksen kohteeni ja perehtyneisyyteni pelaamiseen auttoi nuoria jakamaan omia mielipiteitään ja kokemuksiaan helpommin kuin asiasta tietämättömälle ihmiselle. Yhteinen kiinnostuneisuus ja pelaamistausta loivat jonkinlaisen yhteyden jo alkutekijöissään sekä osallistujien että ohjaajan ja osallistujien välille. Koen toimintamallin olleen onnistunut myös sen takia, että toiminta jatkui opinnäytetyöni jälkeen ja toimintaan osallistui edelleen samat nuoret.



## 6.2 Toimintamallin soveltuvuus

Ohjaajan suhteen toiminta on hyvin sovellettavissa muille pelitaloille sekä nuorisotyöhön. Ei tarvitse olla tietotekniikkaguru toteuttaakseen digitaalista nuorisotyötä eli kaikkia sovelluksia ja laitteita ei tarvitse hallita. Tärkein työväline on halu ymmärtää digitaalisten kulttuureiden merkityksiä nuorten elämässä. Teknologian nopea kehitys vaikuttaa nuorisotyöntekijän tietoihin ja taitoihin, mikä johtaa siihen, että omaa osaamistaan on päivitettävä jatkuvasti, kun teknologia ja sen käyttötavat kehittyvät. Eri-tyistä ammattitaitoa digitaalisuus vaatii sen yhdistämisessä nuorisotyön tavoitteisiin ja nuorisotyön menetelmien soveltamisessa digitaalisiin toimintaympäristöihin. (Lauha, ym. 2016, 102.) Kuitenkin toiminnassa on etua ohjaajan pelikokemuksesta ja pelikulttuurin ymmärtämisessä, esimerkiksi ohjattavien kanssa yhteinen kieli löytyy helpommin sanaston ollessa tuttua. Tämä mahdollistaa toimintaan osallistuvalle nuorelle matalan kynnyksen kanssakäymisen eli toiminnasta keskustelun ja kokemusten jakamisen vertaisten lisäksi myös ohjaajan kanssa.

Toiminnassa kannattaa kiinnittää huomiota kunnollisiin välineisiin, etenkin tuolien ja työpöytien osalta, sillä niiden ääressä vietetään reilusti aikaa. Myös toimiva ja nopea internetyhteys on yksi toiminnan perusedellytyksistä, sillä kyseisiä pelejä ei ole mahdollista pelata huonolla yhteydellä peliin tulevan viiveen takia, joka voi aiheuttaa esimerkiksi hahmojen jähmettymisiä tai pelissä tapahtuvien asioiden tapahtumista liian myöhään. Toimintatilat kannattaa olla erillisessä tilassa, jolloin ulkopuolisten aiheuttama häiriö jää mahdollisimman vähäiseksi. Erillinen ja intiimi tila mahdollistaa myös matalan kynnyksen osallistumisen sekä mahdollisuuden syvällisempään kanssakäyntiin ja vuorovaikutukseen. Kuitenkin toimintaan liittyy itse pelitoiminnan lisäksi ihmisten välinen vuorovaikutus ja vertaistuki, jolloin puitteet tulee olla kumpaakin ajatellen sopivat.

Pelitoiminnassa käytetyt menetelmät ja pelit nousivat kohderyhmästä itsestään ja ne soveltuivatkin toimintaan ja ryhmään hyvin. Toiveina nuorilta tulivat erilaisten pelien pelaaminen ja kokeileminen erilaisilla pelialustoilla ja eri aikakausilta, jolloin ymmärrys peleistä ja niihin liittyvistä asioista laajenee ja henkilökohtainen peliosaaminen kasvaa. Kokemukseni perusteella nuorille tulee olla vaihtelua toiminnoissa ja sen tulee olla mahdollisimman omaehtoista. Pelitalo Muikun kertoihin oltaisiin toivottu jokai-

selle kerralle myös vähintään yhtä konsolia tietokonepelaamisen lisäksi, sillä useammalle toimintaan osallistuneista nuorista konsoli oli tutumpi ja mieluisampi väline pelaamiseen. Myös toiminnoissa olevat erikoisuudet, kuten virtuaalitodellisuuslasit, osoittautuivat keinoksi saada nuoria osallistumaan toimintaan, sillä ne ovat vielä sen verran kalliita ja harvinaisia kuluttajatalouksissa.

Ryhmään osallistuneiden jäsenten yhteinen toive oli jokaisen osallistujan sitoutuneisuus ryhmää kohtaan ja rento ilmapiiri. Tämä toteutui hyvin omassa kohderyhmässä varmasti osittain sen takia, että toiminnot oli suunniteltu nuorten ehdolla ja niissä joustettiin aina nuorten toiveiden mukaan. Ryhmään osallistuneet nuoret olisivat toivoneet toimintaan osallistuvan lisää nuoria naisia, mutta toisaalta he olivat kiitollisia siitä, että läpi toiminnan ryhmä pysyi suhteellisen muuttumattomana ja ydinporukka mahdollisti kaveruussuhteiden syntyminen ja syvemmän tutustumisen. Liiallista vaihtuvuutta osallistujissa tulisi siis välttää ja pyrkiä sitouttamaan toimintaan edes muutama motivoitunut ja aktiivinen nuori, jotka hyötyvät toiminnasta mahdollisimman paljon ja tuovat osaltaan toivottua sisältöä toimintaan.

Toiminnan valmisteluun ja jälkityöhön on hyvä varata aikaa kumpaankin vähintään noin puoli tuntia. Mikäli kyseessä on jokin erityinen kerta, joka vaatii lisäjärjestelyä tai asioiden normaalista poikkeavaa organisointia, on aikaa hyvä varata reilumminkin. Koko toiminnan aikana Overwatch- peliin tuli lähes viikoittain uusia suurehkoja päivityksiä, jotka tuli ladata ja asentaa käytettäville koneille ennen toiminnan alkua. Myös tässä hyvä ja nopea internet yhteys on etuna, jolloin päivityksiin ja latauksiin ei tarvitse varata yhtä paljon toiminta-aikaa kuin huonon yhteyden kanssa. On hyvä myös varmistaa ennen jokaista toimintakertaa, että jokaisella koneella on tarvittavat välineet ja ne toimivat. Useamman kerran löysin esimerkiksi kuulokkeet, joiden johdot oli meidän toimintaamme nähden väärin asennettu tai äänet oli säädetty erilaiseksi edellisen käyttäjän jäljiltä. Myös toiminnan jälkeiseen jälkityöhön on hyvä varata aikaa. On hyvä tarkistaa, että koneissa olevat varusteet toimivat edelleen ja siistiä muutokin tilat seuraavaa käyttäjää varten. Mahdollisista viallisista asioista on hyvä ilmoittaa muille tilan käyttäjille jo etukäteen, jolloin he puolestaan osaavat varautua tilanteeseen. Pidin toiminnan aikana myös henkilökohtaista päiväkirjaa toiminnasta, johon kirjoitin heti toiminnasta nousseita asioita toimintakerran jälkeen. Päiväkirjaan oli helppo palata aina tarpeen tullessa ja se toimi hyvänä keinona myös esimiestason

tilanteen tasalla pitämisessä. Päiväkirja auttoi selkeästi ryhmän elinkaaren huomaamisessa, ongelmakohtien korjaamisessa, käytetyn ajan seuraamisessa sekä toiminnan kokonaisuuden ja monipuolisuuden hahmottamisessa.

Toimintaa varten on hyvä varata säännöllinen tapaamisaika mieluiten silloin kuin nuorille itselleen käy. Toiminnan alkuvaiheessa yhteen kertaan oltiin varattu kaksi tuntia, joka heti ensimmäisellä kerralla osoittautui liian lyhyeksi ajaksi pelata ja tutustua ryhmän jäseniin. Nuorten toiveesta aika nostettiin kolmeen tuntiin, joka sekin tuntui välillä kuluvan nopeaan tahtiin. Tälle kohderyhmälle tapaaminen kerran viikossa kävi mainiosti, sillä kaikilla heistä oli joko koulua tai työtehtäviä toiminnan ohella, ja useampi kerta viikossa olisi kuormittanut heidän omia aikataulujaan liialti. Kuitenkin nuoret toivoivat, että tarpeen tullen aikataulujen olisi hyvä joustaa ainakin tunnilla suuntaan, jos toiseenkin, jolloin toiminnasta saisi aina kulloisenkin mielenkiinnon mukaisen kokemuksen. Esimerkkinä joinain päivinä osallistujat olivat hyvin väsyneitä, ja toivoivat toiminnan alkaneen tuntia aiemmin ja loppuneen myös tuntia aiemmin, joskus taas virkeyttä ja kiinnostusta olisi riittänyt pidempijaksoiseenkin pelaamiseen. Joka tapauksessa osallistujat kokivat hyväksi sen, että toiminta on säännöllisesti tietynä viikonpäivänä.

Opinnäytetyöni ajan toimintaa tapahtui yhteensä viiden viikon ajan, eli käytännössä viitenä kertana, kaiken kaikkiaan 15 tunnin ajan. Tämä on moneen muuhun toimintaan verraten hyvin lyhytkestoinen ja nopeatempoinen toiminto. Kuitenkin käytetty aika huomioiden, nuorten yksilöllinen sekä ryhmän kehityskaari oli selkeästi huomattavissa ja tietty yhteisöllisyys syntyi odotettua nopeammassa aikataulussa. Toiminnan markkinointi aloitettiin vain muutama viikko ennen toiminnan alkamista, mikä oli mielestäni liian myöhään ja saattoi vaikuttaa osallistujamääriin. Markkinointia jatkettiin kuitenkin läpi koko toimintakauden, jolloin toimintaan saatiin mukaan uusi nuori. Markkinointiin ja markkinointikanaviin on siis hyvä kiinnittää huomiota, ja markkinoinnissa on hyvä kiinnittää huomio ennalta tuttuihin nuoriin ja yhteistyökumppaneihin.

### 6.3 Kehittämistyön onnistuminen

Opinnäytetyö ja Pelitalo Muikun toiminnan kehittäminen on ollut erittäin opettavainen ja mielenkiintoinen prosessi. Olen saanut tukea ja apua koko toiminnan ajan vertaisilta luokkalaisilta, ystäviltä, avopuolisolta sekä opettajilta, ohjaajilta ja myös yhteistyökumppaneilta. Näin laaja tukiverkosto ja useat eri näkökulmat asioihin mahdollistivat opinnäytetyön ja kehittämistyön onnistumisen laajemmalla mittakaavalla kuin olisin alun perin uskonut. Olen myös yllättynyt ja otettu siitä, miten moni nuori nainen ilmaisi kiinnostuksensa vaikuttaa kehittämistyöhön joko kyselyn, haastattelun tai toimintaan osallistumisen muodossa. Tämä kertoo minusta myös siitä, että tähän liittyvistä asioista puhutaan liian vähän tai ongelmasävytteisesti sekä siitä, että tällaiselle toiminnalle on kova tarve valtakunnallisesti.

Toimintaan osallistuneet nuoret olivat sellaisia henkilöitä, jotka tiesimme jo etukäteen jotain kautta, eli emme tavoittaneet toiminnassa niin sanotusti ulkopuolisia nuoria. Toki on hyvä pitää huomiolla myös se, että toimintaan osallistuneilla nuorilla ei ennestään ollut harrasteryhmiä, joihin he olisivat osallistuneet, eli onnistuimme kuitenkin luomaan toimintaa tarvitseville henkilöille, vaikka kyseiset henkilöt eivät olleet tuntemattomia. Markkinointia olisi tullut tehdä vielä laajemmin ja eri keinoin, jotta olisimme löytäneet ennestään tuntemattomia nuoria osallistumaan toimintaan. Olen kuitenkin iloinen ja tyytyväinen siitä, että toimintaan osallistuneet nuoret olivat kaikki motivoituneita ja kiinnostuneita toiminnan kehittämisestä, eikä vaihtuvuutta osallistujissa ollut käytännössä lainkaan. Tämä mahdollisti ryhmädynamiikan sekä henkilökohtaisen kasvun tarkkailun, joiden ansiosta kehityskaari kummankin asian suhteen oli selkeästi huomattavissa. Vaikka toiminta muuttui useampaan kertaan alun perin suunnitellusta, se toimi yllättävän hyvin ja toiminnasta muovautui täten nuorten näköistä ja toiveiden mukaista. Toisaalta pidin myös siitä, että toiminta oli pilottimallinen kokeilu, jolloin pystyin rohkeammin kokeilemaan erilaisia asioita ja kokeilla niiden toimivuuden käytännössä. Jos jokin asia ei toiminut tai herättänyt mielenkiintoa, se muutettiin toisenlaiseksi tai hylättiin kokonaan. Esimerkkinä tästä oli tieto- ja neuvontatyössä käytetyt minivisat ja pelit, joita kokeilin yhden toimintakerran aikana. Tämä ei herättänyt nuorissa kiinnostusta asiaa kohtaan ja toiminta oli heille epämiellyttävää. Ymmärsin myöhemmin, että teen samaa työtä muun toiminnan ohessa myös ilman varsinaisia

tieto- ja neuvontatyön pelejä auttaen, neuvoen ja opastaen milloin missäkin asiassa muun pelaamisen ohessa.

Opinnäytetyön ja kehittämistyön aikana opin uusia asioita myös itsestäni ohjaajana, ja oma ammatillinen varmuuteni ja tapani toimia syventyi entisestään. Huomasin omat vahvuuteni paremmin, mutta näin myös selkeästi kehittymisen kohtia läpi toiminnan. Toiminnan suunnitteluvaiheessa jännitin kehittämistyötä todella paljon, sillä olen tämänkaltaisen toiminnan eteen nähnyt vaivaa yli seitsemän opiskeluvuoden ajan. Jännitin sitä, että mitä jos olenkin toiminnassa surkea tai jokin asia ei toimi siten, kun olin kuvitellut sen toimivan. Mielessäni oli jo kauhukuvia uuden ammattialan valitsemisesta ja omien kiinnostuksen kohteiden hylkäämisestä. Prosessi oli kuitenkin kaikin puolin erittäin positiivinen ja opettavainen kokemus. Huomasin, ettei monen vuoden uurastus ole ollut turhaa. Ymmärsin myös, että joskus on parempi, että asiat vääntää rautalangasta, jotta varmasti jokainen ymmärtää mistä asiasta on kyse ja miksi jokin asia tehdään. Huomasin myös, että yleensä nuoren ääni toiminnan suunnittelussa vaikuttaa paremmin päättäjäelimiin kuin nuorisotyöntekijältä tullut ääni. Näen tämän mielestäni positiivisena asiana, sillä silloin nuoret tulevat kuulluksi ja voivat konkreettisesti vaikuttaa asioihin, mutta mielestäni myös nuorisotyöntekijän arvioihin ja kokemuksiin asioiden kehittämisessä tulisi luottaa.

## LÄHTEET

- EHYT ry 2015. Ryhmäilmiö. Ryhmän ohjaajan käsikirja. Pori: Brand ID Oy.
- Ermi, Laura, Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans 2016. Tampereen yliopisto TRIM. Pelaajabarometri 2015. Lajityyppien suosio. Tutkimusraportteja. Viitattu 5.5.2017. <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf?sequen>
- Harviainen, J. Tuomas, Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy.
- Jyvälän Settlementti ry 2017. Oiva-ilona. Oiva. Avoin toiminta. Pelilähtöinen ryhmä. Viitattu 5.5.2017. <http://www.oiva-ilona.fi/index.php/oiva/avoin-toiminta/182-pelilahtoinen>
- Jyväskylän yliopisto 2017. Sosiaalinen media. Viitattu 17.3.2017. <http://kans.jyu.fi/sanasto/sanat-kansio/sosiaalinen-media>
- Kangasmäki, Meeri 2015. Gamification eli pelillistäminen. Viitattu 17.3.2017. <http://essee pankki.proakatemia.fi/gamification-eli-pelillistaminen/>
- Koordinaatti 2017. Aluekoordinointi. Viitattu 12.4.2017. <http://www.koordinaatti.fi/fi/aluekoordinointi>
- Laatikainen, Tanja 2010. Asumispalvelusäätiö ASPA. Kansalaisareena. Vertaistoiminta kannattaa. Viitattu 15.4.2017. [http://www.kansalaisareena.fi/Vertaistoiminta\\_kannattaa.pdf](http://www.kansalaisareena.fi/Vertaistoiminta_kannattaa.pdf)
- Lauha, Heikki (toimi.) 2014. Verke. Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy
- Lauha, Heikki (toim.) & Tuominen, Suvi (toim.) 2016. Verke. Kohti digitaalista nuorisotyötä. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy
- Marjeta, Anna-Laura 2013. Verke. Prosessikuvaus poikien peliryhmästä. 22.1.2013. Viitattu 5.5.2017. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Anna-Laura-Marjeta-Prosessikuvaus-poikien-peliryhmästä.pdf>
- Nuorisopalvelut 2017. Organisaatio. Viitattu 12.4.2017. <http://nuorisopalvelut.kuopio.fi/organisaatio>
- Pelitalo 2017. Pelitalo. Mun Stadi. Toiminta. Viitattu 5.5.2017. <http://pelitalo.munstadi.fi>
- Peluuri 2017. Digitaalinen pelaaminen ja digipelihaitat. Viitattu 17.3.2017. <http://www.peluuri.fi/laheiset/yleista-tietoa-laheiselle/digitaalinen-pelaaminen-ja-digipelihaitat>
- Sosiaali- ja terveysministeriö 2017. Syrjäytymisen ja köyhyyden ehkäisy. Viitattu 17.3.2017. <http://stm.fi/syrjaytymisen-ja-koyhyiden-ehkaisy>
- Tampere 2016. Tampereen kaupunki. Ajankohtaista. Uutiset. Viitattu 5.5.2017. [http://www.tampere.fi/tampereen-kaupunki/ajankohtaista/uutiset/2016/02/05022016\\_2.html](http://www.tampere.fi/tampereen-kaupunki/ajankohtaista/uutiset/2016/02/05022016_2.html)

- TurkuGameAcademy 2017. TurkuGameAcademyn facebook sivut. Tietoja. Viitattu 5.5.2017. [https://www.facebook.com/pg/TurkuGameAcademy/about/?ref=page\\_ternal](https://www.facebook.com/pg/TurkuGameAcademy/about/?ref=page_internal)
- Turku nuoret 2017. Vimma. Musiikkia, mediaa ja muita harrasteita. Peliluola 12-20-vuotiaille. Viitattu 5.5.2017. <https://www.turku.fi/vimma/musiikkia-mediaa-ja-muita-harrasteita/peliluola-12-20-vuotiaille>
- Verke 2015. Materiaalit. Hyvä käytäntö: Nuorisotalon peliryhmä. 1.6.2015. Viitattu 5.5.2017. <https://www.verke.org/material/hyva-kaytanto-nuorisotalon-peliryhma-2/>

## LIITTEET

Liite 1. Mainostuksessa käytetty lentolehtinen



**16-22-VUOTIAS PELAAMISESTA KIINNOSTUNUT  
NUORI NAINEN!**

**Tervetuloa osallistumaan ohjattuun  
peliryhmään Pelitalo Muikkuun!**

**Ryhmän ohjaajana toimii yhteisöpedagogiopiskelija  
Asta Keskisaari**

**Toimintoina esim. PC- pelejä, konsolipelejä ja lautapelejä  
- suunnitellaan yhdessä sisältö jokaiselle kerralle!**

**Ryhmä kokoontuu keskiviikkoisin 8.2- 22.3 klo 17-19  
Petosen Dinarin yläkerrassa, Pelitalo Muikun omissa tiloissa**

**Ennakkoilmoittautuminen 5.2 mennessä! Ilmoittautuminen Pelitalo Muikun lomakkeella:**

**<http://www.pot1nt.fi/naistenpeliryhma>**



Liite 2. Tyttöjen ja nuorten naisten pelitoiminnan markkinointi video  
<https://www.youtube.com/watch?v=k3bd6GNMQSk>

Liite 3. Tytöille ja nuorille naisille jaettu kysely. Sivut 49-52



## Gamer girls- kysely

Kysely koskien pelaavia nuoria naisia. Kyselyä käytetään osana opinnäytetyötä ja sitä on tarkoitus hyödyntää myös nuorten naisten pelitoiminnan kehittämisessä mahdollisimman laajalti. Kysymyksiä on 19 kappaletta ja vastaamiseen menee noin 5-15min.

\*Pakollinen

So it begins..



1. 1. Ikä? \*

---

2. 2. Paikkakunta? \*

---

3. 3. Oletko työtön, työssä käyvä, opiskelija, koululainen tai jokin muu- mikä? \*

---

4. 4. Kuinka kauan olet pelannut pelejä? \*

---

---

---

---

2.5.2017

Gamer girls- kysely

5. Mistä kiinnostus pelaamista ja pelejä kohtaan lähti? Miksi? \*

---

---

---

---

---

6. Millä laitteilla pelaat? \*

---

---

---

---

---

7. Minkälaisia pelejä pelaat? Miksi? \*

---

---

---

---

---

8. Kuinka paljon pelaat keskimäärin  
h/viikko? \*

---

9. Pelaatko yleensä yksin vai jonkun muun kanssa? Jos jonkun kanssa niin pelaatko  
enemmän saman katon alla vai esimerkiksi netin välityksellä? \*

---

---

---

---

---

10. Koetko kuuluvasi johonkin yhteisöön? Miksi? \*

---

---

---

---

---

2.5.2017

Gamer girls- kysely

**11. 11. Mitä pelaaminen ja pelikulttuuri merkitsee sinulle? \***

---

---

---

---

---

**12. 12. Miten pelaaminen on vaikuttanut identiteettiisi? \***

---

---

---

---

---

**13. 13. Miten pelaamiseesi suhtauduttiin ollessasi nuorempi? \***

---

---

---

---

---

**14. 14. Miten pelaamiseesi suhtaudutaan nyt? \***

---

---

---

---

---

**15. 15. Onko sukupuolellasi ollut vaikutusta muiden suhtautumiseen? Miten se on vaikuttanut? \***

---

---

---

---

---

**16. 16. Mitä tavoitteet pelaamiselta ja pelikulttuurilta? \***

---

---

---

---

---

[https://docs.google.com/forms/d/1JsXbiB2fuZjrt0wY6cIr6-4X1UjMB15BD\\_pYSaHl2A/edit](https://docs.google.com/forms/d/1JsXbiB2fuZjrt0wY6cIr6-4X1UjMB15BD_pYSaHl2A/edit)

3/4

2.5.2017

Gamer girls- kysely

17. 17. Kuvittele osallistuvasi ohjattuun peliryhmään. Mitä toivoisit ryhmältä? (esimerkiksi pelejä, aikataulu, ohjaajaan liittyvät asiat) \*

---



---



---



---



---

18. 18. Miten kehittäisit pelitoimintaa ja miksi? (esim. kouluissa, nuorisotaloilla, leireillä) \*

---



---



---



---



---

19. 19. Kuopiossa on kokeilussa nuorten naisten pelitoiminta osana opinnäytetyötä. Vastaavaa toimintaa ei ole ollut nuorille naisille Suomessa aiemmin. Mitä ajatuksia tämä herättää sinussa? (linkki ryhmän esittelyyn) <https://www.youtube.com/watch?v=KiWbmffMEXo> \*

---



---



---



---



---

20. Vapaa sana, huomioita, kommentteja, ajatuksia

---



---



---




---



---

Palvelun tarjoaa

 Google Forms